
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos par
2,70 € - 450 Ptas.
COMPARATIVA
Dreamcast y PlayStation 2 frente a frente
POKÉMON
¡¡Sensacional póster de regalo!!
SUPERJUEGOS DEL MES
Final Fantasy IX
Zelda: Majoras´s Mask
Pokémon Stadium
Nightmare Creatures II
ChuChu Rocket!
Fear Effect
Jedi Power Battles: La nueva aventura basada en La Amenaza Fantasma
Juega a ser un Jedi
Guía Práctica: Cómo llegar al final de Syphon Filter 2
8 424094 810017
00104

Sumario Número 104 • Mayo 2000

www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Andrés Blázquez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

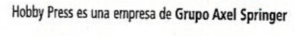
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es







Editorial

PRIMER ASALTO

Con la llegada de PS 2 al mercado japonés ya tenemos en el universo de los videojuegos a las dos primeras máquinas de la nueva generación. A pesar de que las actuales consolas, PlayStation y N64, siguen ofreciendo grandes juegos (y lo que les queda por ofrecer), es indudable que muchos usuarios ya están pensando en cuál será su próxima adquisición, que tendrá no que sustituir, sino acompañar a la consola que ahora utilizan y que seguro les seguirá proporcionando grandes momentos de diversión.

Algunos de vosotros ya os habéis decantado por Dreamcast, la única consola e 128 bits que de momento está disponible en nuestro país, que os estará deleitando con sus impresionantes juegos y la revolución que supone el acceso a Internet.

Pero otros muchos seguro que estáis sumidos en la duda sobre por cuál de las dos consolas decidirse.

Por eso este mes encontraréis en la revista una primera comparativa entre ambas máquinas, no para poneros en bandeja de plata un ganador, ya que todavía no hay elementos de juicio suficientes para hacerlo, pero sí para mostraros las posibilidades de una y otra; sus, a primera vista, virtudes y defectos, y también explicaros sus diferentes apuestas para el entretenimiento a través de las consolas en el siglo XXI.

Es sólo la primera piedra de toque. Tiempo habrá de valorar más concienzudamente a ambas máquinas, pero al menos ya tenéis algo a lo que ateneros.



el sensor

Amarillismo

LA QUINTA COLUMNA

Durante estas últimas semanas hemos asistido al ataque más despiadado, ruin y malintencionado que han sufrido los videojuegos en los últimos tiempos.
El tratamiento que algunos medios de comunicación han dado al caso del chico de Murcia, relacionándolo directamente con Final Fantasy VIII ha sido premeditadamente alevoso, totalmente parcial y orientado únicamente a explotar el supuesto morbo que conlleva relacionar un horrible crimen con algo tan "trivial" como un videojuego.
Ni siquiera la posterior declaración del muchacho, en la que quedaba descartada cualquier tipo de relación entre el suceso y el video juego, fue tenida en cuenta por determinados medios. Lejos de rectificar o al menos intentar contrastar las diferentes aristas de tan complicado asunto, alguna cadena de televisión siguió hurgando en la herida, realizando uno de los más vergonzosos ejercicios de amarillismo (nunca periodismo) que se recuerdan. Ninguno de estos "profesionales" se tomo la molestia de echarse una partida a este juego, para comprobar si realmente había un contenido violento en él, ni de consultar a los medios especializados o la distribuidora, que les hubieran informado de que el "temible" Squall sólo combate contra criaturas fantásticas, y que el tono del juego, lejos de ser violento resulta más bien tierno. Pero no, es mucho más sencillo y vende más echar carnaza al público, un público que al final ha demostrado ser mucho más inteligente que esos informadores (o mejor habría que llamarles "malinformadores"), ya que una vez más, tras el revuelo inicial causado por la (mentirosa) noticia, todo ha caído por su propio peso, y el asunto ha quedado en una fea anécdota.
Eso sí, por parte de los que trabajamos en este sector y de los millones de usuarios de consolas que hay en nuestro país sólo nos queda obsequiar con el más absoluto desprecio a los responsables de tan atroz camelo, y alegrarnos de que, al final, se haya impuesto la razón, dejando a cada uno en su sitio. A algunos, nadando a gusto en el sucio fango del amarillismo.

Manuel del Campo

Virgin nos sometió a un "duro" entrenamiento como soldados

Army Men se presentó en el campo de batalla

Sarge y sus muchachos no lo habrían hecho mejor. Virgin embarcó a los más atrevidos del sector de los videojuegos en una presentación a cielo abierto en el pantano de Atazar. Allí tuvieron que "batirse" en una dura batalla campal de Paintball, conducir un Quad, lanzarse en tirolina, manejar una canoa y, por supuesto, disfrutar de una buena comida al aire libre para reponer fuerzas. Y todo para descubrir la "dureza" de la guerra. La próxima vez que controlemos a estos soldaditos de plástico, el combate no volverá a ser lo mismo.



Nuestra compañera y amiga Sonia Herranz, redactora jefe de la revista Playmanía, se toma un descanso junto a Teresa Núñez entre dos pruebas de la presentación de «Army Men».



Mola

• **La X-Box, que así habrá más rivalidad y los juegos serán mejores.**
Y nosotros, como siempre, somos los más beneficiados con el asunto.

• **EA Sports y su serie deportiva del 2000. El único que falta es "EA Petanca's 2000".**
Claro, y como tú eres el campeón de tu pueblo, pretendes salir en la carátula, ¿no? Si ya te vemos venir...

• **¡La muestra de Nescafé del número 103!**
¡Para que luego digáis que no os tenemos bien alimentados!

• **PlayStation 2 y X-Box. Cualquiera de las dos será una buena compra.**
De hecho, comprar ambas sería lo ideal.

• **Yen sigue contestando igual de bien a las cartas. ¡Por él no pasa el tiempo!**
Calla, calla, que ahora con el bastón y la dentadura postiza ya no es lo mismo.

• **La sección El Sensor (peloteos aparte).**
Oye, de aparte nada, que nos gusta mucho que nos mimeis.

• **«Gran Turismo 2»: unos arreglillos y el juego es perfecto.**
¡Pues no eres tú exigente ni nada!

• **Los amigos que me he echado y las cosas que he averiguado gracias a Internet y a Dreamcast.**
Has averiguado que con una Dreamcast te salen amigos por todas partes.

• **Que Sega vuelva a estar arriba en el mundo de los videojuegos**
Los grandes nunca mueren, y Sega no iba a ser la excepción.

• **Acabo de pasarme la primera parte de «Alundra» y ya me están acosando con la segunda parte. ¡¡VIVA EL ROL!!**
Sobre todo cuando la calidad acompaña al resto ¿verdad?.

• **El anuncio de «Syphon Filter 2», es la caña.**
Eso el anuncio, el juego ya ni te digo.

• **¡¡¡Los sustos que me mete Nemesis!!!**
Hemos recibido una carta de Nemesis diciendo lo mismo, pero de vosotros...

• **La consola que está haciendo Microsoft. A ver si se dedican más compañías a las consolas.**
Quizá algún día veamos a la compañía del gas programando juegos.

• **El «Resident Evil 3», el más corto pero el mejor**
Lo que importa no es el tamaño...

• **Que la Game Boy tenga vida para rato**
Es alucinante que llevamos años diciendo eso y aún sigue siendo verdad.

• **El reportaje de Play2 del nº 103**
¿Y qué te parece la comparativa de este mes? Chula, ¿eh?

• **En una palabra: «Shenmue».**
En dos palabras: O-lé.

• **«GT2». ¡¡Solo le falta una competición de coches con gasolina sin plomo!!**
Esto... creo que en la realidad todos los coches que aparecen la usan...

• **Que Lara Croft haya venido a mi casa a dormir. ¡¡Envidia cochina!!**
Mamá Croft siempre presumiendo de sus hijos...

• **«ISS Pro Evolution». ¡¡Gracias, Konami!!**
Quien iba a pensar que los japoneses sabían tanto de fútbol.

• **Las nuevas protagonistas: Pamela Anderson, Joanna Dark y Lara en formato Dreamcast, todo un mundo "explosivo".**
Cuidado, colega, a ver si vas a "reventar"...

• **¡Que mi padre me quiera cambiar su coche por «Gran Turismo 2»!**
¡Cuando tenga el juego de Pamela Anderson le preguntaré a Tommy Lee!

• **Que «Bio Hazard Zero» salga en exclusiva para N64.**
Todo el mundo merece su ración de terror del bueno.

¿Y tú qué opinas?

Resulta lamentable el tratamiento que los medios de comunicación han dado al tristísimo suceso ocurrido en Murcia y del que seguramente todos vosotros estaréis al tanto. Echar la culpa a un juego que fomenta la amistad y el compañerismo como lo hace «Final Fantasy VIII» denota muy poco esfuerzo a la hora de recavar información para dar una noticia, uno de los pilares fundamentales del periodismo. Como muchos nos habéis escrito para darnos vuestra opinión, hemos pensado que éste merecía ser el tema del mes de la sección.

• *Estoy harto de que en circunstancias así se recurra a la solución más fácil, culpar al que no se puede defender, al que no puede contestar. No es la primera vez que se insinúa que el culpable de algo así es un juego, pero nunca se había culpado directamente a uno. Que no sean capaces de encontrar el porqué no es razón suficiente para culpar a una cosa.*
(Carlos Micó Valls)

• *Es una vergüenza [...] que los medios de información den una noticia tan a la ligera, sin haberse molestado en investigar las verdaderas causas por las que esta persona haya podido realizar este crimen tan abominable, ya que seguramente existen razones personales y psíquicas distintas que le hayan empujado a realizarlo.*
(tonet345)

• *No llego a entender como han podido descuartizar sin piedad la obra de arte del siglo en los videojuegos por culpa de todo este espantoso asunto. «Final Fantasy 8» es el juego más tierno que he visto en mi vida y no se merece lo que le han hecho.*
(José)

• *Si creen que van a parar una industria que mueve miles de millones con sus burdas mentiras van muy desencaminados. No sé cómo presenciando día a día palizas, puñaladas y asesinatos en el fútbol no se criminaliza a esta afición de la misma forma que hacen con los videojuegos.*
(Daniel Valderrama)

• *[...] lo tratan como si fuese una incitación a la violencia, lo tachan de amenaza nacional con solo ver la intro. Lo que más me sorprende es el absoluto desconocimiento que existe entre los medios de comunicación sobre las consolas, pues cada vez que tratan este asunto se esfuerzan por hacerlo de forma que quede en mal lugar el juego en cuestión.*
(Cecilio Martínez)

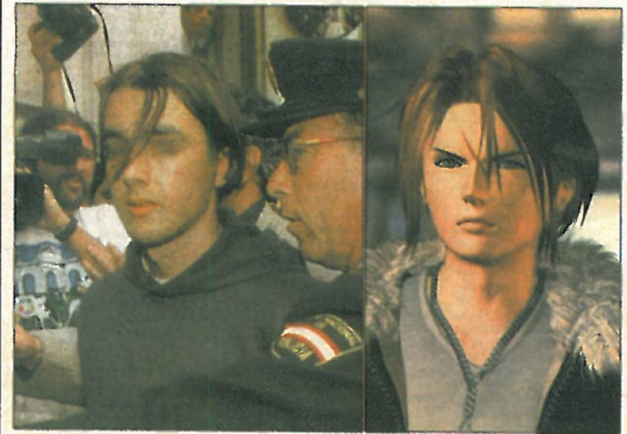
• *Estamos llegando a un punto en el que todo es culpa de los videojuegos. Asesinan a un policía: culpan a «Resident Evil 2». Atropellan a alguien, a «Carmaggedon». ¿Qué será lo siguiente?*
(Drop)

• *Ante estas cosas uno comprende por qué los videojuegos no están muy extendidos en nuestro país, y a veces pienso que no nos merecemos que los profesionales se molesten en hacer grandes juegos o grandes traducciones. Para qué, si con reportajes así la mayoría de gente de este país piensa que los videojuegos son niñadas o algo peor...*
(Graf)

• *El chaval también practicaba artes marciales, de hecho mató a sus padres con una katana. ¿Por qué no se culpó a estas? Las artes marciales no tienen la culpa de lo que haya hecho ese "pirado", pero tampoco lo videojuegos. ¿Por qué se culpa a los videojuegos? Para ganar dinero y audiencia.*
(Jesús)

La pregunta que os planteamos para el número del mes que viene es la misma que os propusimos el mes pasado:

¿Qué os parece el retraso de Dolphin hasta el 2001?


JOSÉ MORENO/EFE

El parricida de Murcia mató como lo hacía su héroe virtual

Squall, a la derecha, un «personaje taciturno y renuente» protagonista de un videojuego de rol que se deshace de sus enemigos con una enorme espada, era el héroe de José Rabadán (a la izquierda, poco después de ser detenido ayer en Alicante), un chico retraído y solitario que el pasado sábado asesinó con una katana a sus padres y a su hermana. José imitó a *Squall* en algo más que en el peinado. Página 37

Esta es la imagen tendenciosa que apareció en un diario de tirada nacional el día en que fue detenido el parricida.

la web de moda

Este mes os recomendamos una completísima web con la música en MP3 de juegos de ayer y hoy. La segunda dirección es la oficial de «Nightmare Creatures 2», una página terrorífica con una realización de lujo.

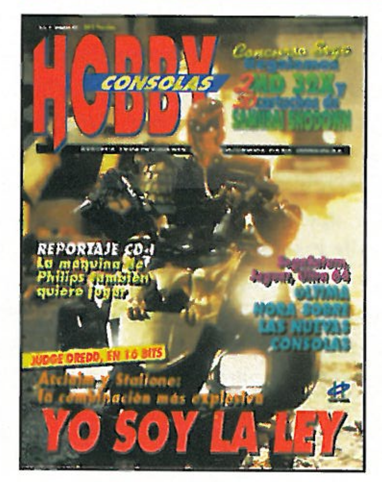
http://pz.kryptech.com/pz2/index.html
http://www.nightmarecreatures2.com

Los más vendidos (España)

1. Pokemon Rojo . . . . (GB)
2. Pokemon Azul . . . . (GB)
3. Pokemon Stadium + Transfer Pak . . (N64)
4. Tomb Raider 4 . . . . (DC, PS)
5. Resident Evil 3: Nemesis . . . . (PS)
6. F1 2000 . . . . (PS)
7. Gran Turismo 2 . . . . (PS)
8. NBA 2K . . . . (DC)
9. Crazy Taxi . . . . (DC)
10. Crash Bandicoot 3 . . . . (PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

Así que pasen 5 años...



Stallone, en cartucho.

¿Impresionados con que el juez del futuro llegue a Mega drive y Super NES? Pues eso no era nada al lado de lo que prometía la nueva Atari Jaguar. Aunque si lo que os llamaba la atención era una máquina versátil y multimedia lo mejor era decantarse por nuestro reportaje sobre el CDI. La sección Contrapunto se ponía al rojo vivo, mientras un grupo de héroes partía hacia la aventura dando lugar al título más importante del mes: el genial «Illusion of Time» acababa de aparecer para Super Nintendo.

Ni fu ni fa

• **El elevado precio de las últimas consolas. A algunos nos saldrán canas de aquí a que consigamos reunir los 60 "trompos" que cuesta Playstation2.**
Bueno, todavía puedes ahorrar para cuando salga, porque no dirás que no te hemos avisado con tiempo, ¿no?

• **Las contínuas secuelas de algunos juegos, que "pesaítos".**
Sí hijo, sí, la verdad es que algunos ya son como un dolor de "juanetes".

• **Que salga PS2: teniendo yo ya mi Dreamcast me tiene sin cuidado. no me quita el sueño.**
Claro, porque el sueño ya te lo quita tu "Dream..." (¿Lo coges? ¿No? Bueno, da igual).

• **El fenómeno Pokémon... los he encontrado hasta en la sopa.**
Y lo que te queda. Dentro de poco lo encontrarás hasta en el cocido, en remojo con los garbanzos.

• **Los últimos juegos de «Star Wars», son muy flojillos...**
Es que el listón está muy alto, pero hay por ahí previstos algunos títulos nuevos basados en la saga que tienen muy buena pinta.

• **Que «Perfect Dark» vaya a salir en Junio, ¡el mes que hay más exámenes!**
Lo único que tienes que hacer es sacar unos cuantos sobresalientes, y luego vas y les dices a tus padres que te lo regalen como premio. ¿No es la solución "perfecta"?

• **Que siga habiendo juegos en inglés.**
Hombre, imagínate que viene un inglés a comprarse un juego aquí a España. Al pobre no le íbamos a obligar a jugarlo en nuestro idioma...

• **No haber dado el número de teléfono de Lara con el número 100.**
No, si ya no tiene, lo quitó porque no paraba de recibir llamadas nuestras....

• **La pinta de «Fear Effect»: muy de dibujos animados, muy infantil.**
Sí, sí, infantil. Échale un vistazo al comentario de este mes y luego nos lo vuelves a contar.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1. Pokemon Stadium .... (N64)
2. F1 2000 .... (PS)
3. Pokemon Red .... (GB)
4. Pokemon Blue .... (GB)
5. Resident Evil: Survivor .... (PS)
6. Toy Story 2 .... (GBC, N64, PS)
7. Gran Turismo 2 .... (PS)
8. Jimmy White's 2: Cueball ...... (DC, PS)
9. Tomb Raider 4 .... (DC, PS)
10. Crash Bandicoot 3 .... (PS)

VIÑETA CONSOLERA



La publi del mes

Paz, armonía y felicidad en las calles de Raccoon

No es que los zombies se hayan vuelto hippies, no. Se trata del anuncio inglés de la versión de «RE 2» para Dreamcast. En lugar de abusar de la temática gore y violenta del juego, esta simpática familia de "cosas" nos presenta el juego en un mundo multicolor, aunque, la verdad casi da más miedo. En fin, si sobreviviste a los Teletubbies atrévete a internarte en Raccoon City, escalofriante.



Estuvimos en la presentación de «Fur Fighters» con Acclaim

Redactores en pie de guerra

Nuestros pobres enviados especiales sufren cada vez más cuando tienen que viajar a las presentaciones a las que amablemente les invitan las compañías. Esta vez le tocó el turno a «Fur Fighters», de Acclaim, título que será lanzado en breve para Dreamcast, a cuya presentación en Londres acudimos este mes.

La ceremonia fue de lo más movidita, pues además de disfrutar con la compañía de uno de los personajes del juego (en carne, hueso y peluche), y una remesa de atractivas señoritas vestidas de camuflaje militar (hay que ver cómo ha cambiado el ejército), nuestro enviado especial participó en una alucinante guerra con pistolas de pintura, emulando así a los simpáticos personajes de peluche del juego. Y es que nuestros esforzados redactores son capaces de cualquier cosa, hasta de arriesgar su propia integridad física, para manteneros puntualmente informados cada mes.



El espectáculo más grande del mundo... de los videojuegos

El próximo E3 ya está en marcha

La ciudad de Los Angeles albergará la próxima Electronic Entertainment Expo durante los días 11, 12 y 13 de Mayo. Todas las compañías mostrarán sus novedades más importantes, y allí esperamos ver los nuevos lanzamientos para todas las consolas actuales y un anticipo de las nueva consola de Microsoft, aunque Nintendo ya ha anunciado que no presentará ninguno de sus nuevos proyectos. Por supuesto, vuestra revista favorita estará allí para contároslo todo el mes que viene en un amplísimo reportaje.

SUBEN

- **POKÉMON, el fenómeno del año da el salto a los 64 bits coincidiendo con el estreno de su primera película, y ésto es sólo el principio.**
- **STAR WARS, la genial saga galáctica recibe una versión arcade de «Racer», y nuevos juegos para Playstation y Dreamcast.**
- **TEKKEN TAG TOURNAMENT, el juego más vendido del mes en Japón es el primero que comienza a sacarle partido a los 128 bits de Playstation 2. Impresionante.**

BAJAN

- **NEO GEO POCKET, que ha visto reducido su número de lanzamientos de modo alarmante.**
- **LAS SECUELAS que no aportan novedades, este mes tenemos «Tiger Woods», «Road Rash», y «Test Drive» en su enésima versión.**
- **LOS JUEGOS SIN TRADUCIR, «Resident Evil 2» para DC, y «RE: Survivor», no son lo mismo en inglés.**

Los más vendidos (Japón)

1	Tekken Tag Tournament	(PS2)
2	Kirby Star 64	(N64)
3	Dead or Alive 2	(PS2)
4	Marvel VS Capcom 2: N. A. of Heroes	(DC)
5	Pawafuru Kun Pocket 2	(GB)
6	The King of Fighters '99 Evolution	(DC)
7	Ridge Racer V	(PS2)
8	Driving Emotion Type-S	(PS2)
9	Warioland 3: The Mysterious M. Box	(GB)
10	Eve Zero	(PS)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Pokémon Stadium	(N64)
2	WWF Smackdown	(N64)
3	Syphon Filter 2	(PS)
4	Pokémon Yellow	(GB)
5	Resident Evil Code: Veronica	(DC)
6	Tony Hawk Pro	(N64)
7	WWF Wrestlemania 2000	(N64)
8	Gran Turismo 2	(PS)
9	Pokémon Trading Card Game	(GBC)
10	Namco Museum 64	(N64)

No Mola

• Que tengamos que esperar tanto para juegos como «D2» y «RE: Code Veronica».
Es que los buenos juegos siempre vienen "D2" en dos (¿?)

• Los primeros juegos de la Playstation 2, que no demuestran su superioridad frente a Dreamcast.
¿Y por qué no te mola? ¿Acaso tienes acciones tú en Sony? Se trata de dos consolas muy potentes, y el asunto está más igualado de lo que parece. Pero puedes mirarlo de otra forma: alégrate de que Dreamcast tenga juegos tan buenos como los de PS 2.

• Que Playstation 2 sólo tenga puertos para dos pad.
Hombre, si sois 4, siempre podéis jugar 2 personas con un mismo mando (uno gira y el otro acelera, por ejemplo). En serio, Sony va a lanzar próximamente el Multitap 2 para tal efecto.

• «Shenmue» sin traducir: ¡¡¡¡Noooooooooooooooooooooooooooooooooooooo!!!!!! , y NO.
¡Que no cuando el pánico! Con hacer un curso de inglés y otro de japonés por correspondencia, todo arreglado.

• La espera del «Perfect Dark».
Nos llegan muchas cartas sobre el tema, pero es que hay que reconocer que el juego merece la pena.

• Que Capcom sea la única compañía que haga juegos de terror decentes.
Cada una tiene su fuerte, y Capcom ha demostrado que, en el tema del miedo, son unos auténticos maestros.

• Que no exista ningún juego sobre Blade o Matrix.
Hombre, para acción de la buena ya tienes el juego de la Barbie ¿no?

• Que Pikachu y compañía no hayan invadido la consola de Sony.
Ni Mario, ni Link, ni Donkey Kong, ni Chiquito de la Cazada, anda éste.

• Tener el «Pokémon Stadium» sin el «Pokémon» para Game Boy.
Pues sí, lo cierto es que jugar con un Pikachu "alquilado" no es lo mismo que hacerlo con "tu" Pikachu (hemos pasado tantas cosas juntos...).

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

A medida que se acerca el E3, las noticias comienzan a surgir como las setas tras una tormenta. Y si no leed lo que se cuece en **Konami**. ¿Pasasteis mucho miedo con «Silent Hill»? Pues más que vais a pasar con **«Day of Walpurgis»**, que vendrá del mismo equipo de programación y será para PS2. Según parece seguirá en la misma línea de puzzles y aventura con un argumento basado en paradojas temporales.
Seguimos. A ver, a ver, que tenemos por aquí... Ésta os va a sorprender: parece que la iniciativa de **PlayOnline** no es tan buena como la pintaban. Un representante de Square ha afirmado que para acceder a este servicio habrá que pagar una cuota mensual. Pero ahí no queda la cosa: parece ser que para jugar a **«Final Fantasy XI»** habrá que pagar además otra cantidad mensual más. ¿Creéis que funcionará la cosa? Mucho me temo que en nuestro país tendremos que esperar bastante tiempo para comprobarlo, vistas experiencias similares en PC como Ultima Online.
Y no me puedo resistir a hablaros de la nueva portátil de Nintendo. Durante la Conferencia de Desarrolladores para **Game Boy Advance** han desvelado que, como imaginábamos, el diseño será horizontal, al estilo de Game Gear y Lynx, y tendrá cuatro botones de acción. La capacidad multijugador se verá potenciada hasta cuatro jugadores mediante un nuevo cable Link y más opciones dentro de los juegos. ¡Lo que más me ha sorprendido es que será capaz de mostrar escenas en FMV!
Y para terminar, os dejo con una noticia sobre **«Prince of Persia 3D»**. tras un año esperando la versión de PlayStation, van y nos anuncian una para Dreamcast. ¿Veremos por fin al príncipe en todo su esplendor?

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Benet Presas, Santi Fernández, Alvaro Monje, Squall, Juan José Cano, Pedro José Peña, Ángeles Fe Barrera, Javier, Raul de Lahorra, Lorenzo Gallegos, Iván García, Jorge, Joaquín S. Barreiro, Consolero de la generación del 3er Milenio, Antonio Plaza Navarro, Luis Hernández, David Martínez San Juan, Rodrigo Díaz García, Ricardo Herraiz Crespo.

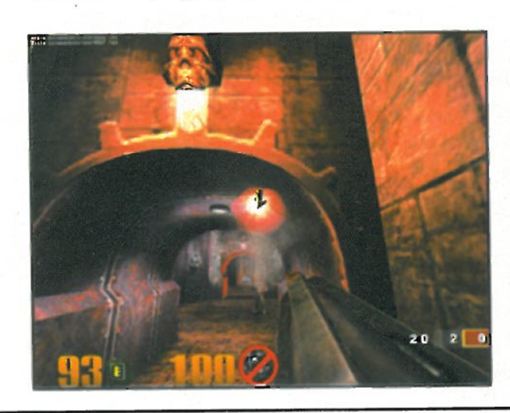


El rey de los juegos on-line asaltará los 128 bits de Sega

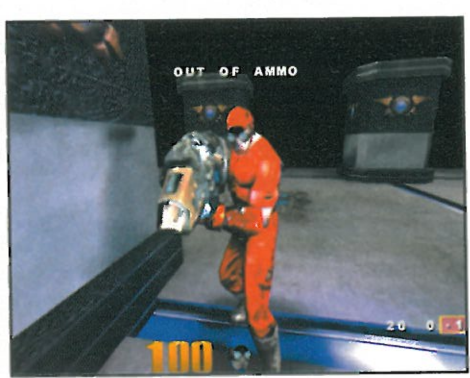
«Quake III», muy pronto en Dreamcast.



Después de cosechar un tremendo éxito en su versión para compatibles, el genial juego de Id software llega a Dreamcast. «Quake III Arena» llevará la acción multijugador al límite, permitiendo la participación simultánea de varios jugadores a través de Internet, además de incluir nuevos terrenos de juego y opciones adicionales que no estaban disponibles en el juego de PC. Aunque aún no se ha confirmado, es muy posible que sea la propia Sega la encargada de distribuir este bombazo, que incluso permitirá a los usuarios de Dreamcast enfrentarse con los poseedores de un PC a través de la red, aunque aún no sabemos si esta opción estará disponible en nuestro país.







Sega versionará su éxito de las recreativas

«Virtua Tennis», en tu casa a partir de septiembre

Aquel espectacular juego deportivo del que hace unos meses os hablamos en el Arcade Show, «Virtua Tennis», ya ha sido llamado para su lanzamiento en Dreamcast. Sega ha anunciado que este fantástico título procedente de la recreativa basada en la placa Naomi está ya en desarrollo, y se prevé su lanzamiento en España justo para después del verano.



El juego pretende mantener toda la calidad gráfica y gran jugabilidad que han hecho de él una de las recreativas estrella de los salones arcade españoles en los últimos meses.



La franquicia llega a Málaga

Una nueva Divertienda



La localidad de Fuengirola, en la provincia de Málaga, dispone desde principios de este año de una nueva franquicia de Divertienda, la cadena de tiendas especializada en la venta de productos de informática y videojuegos. El local está situado en la mayor avenida comercial de la ciudad, ofreciendo a los clientes una gran superficie de exposición de productos para un mejor servicio.

Además, dentro de poco este establecimiento tiene previsto el inicio de un interesante proyecto del que podrán beneficiarse todos los actuales y futuros clientes de esta tienda.



Nueva promoción de Dreamarena para la Eurocopa 2000

Crea a tu equipo ganador a través de Internet con "Fantasy Football"

El portal oficial de Dreamcast en la red, Dreamarena, ha convocado una nueva promoción en la que podrán participar todos los usuarios europeos de Dreamcast que estén registrados en Dreamarena.

La promoción "Fantasy Football" está basada en la celebración de la próxima Eurocopa 2000, y consiste en una especie de Liga en la que cada usuario debe crear un equipo personalizado con las que cree que serán las grandes estrellas del campeonato, incluyendo al entrenador.

Según su actuación en los partidos, cada jugador recibirá unos determinados puntos, que serán los que al final dictaminarán al campeón final de Fantasy Football. El premio para el afortunado ganador será un viaje para ver en directo un partido de la Copa América, aunque también habrá grandes premios para los primeros clasificados.



Las reglas y condiciones para la participación en esta promoción (incluyendo el sistema de puntuación, los cambios en el equipo, etc.) están disponibles en la página de Dreamarena en Internet.

El último paso en la lucha contra la piratería

Inminente bajada de precios en los juegos de Playstation

Los usuarios de Playstation están de enhorabuena: Sony acaba de iniciar una inteligente campaña de bajada de precios, que incluye sus títulos más recientes, en un nuevo intento por atajar el problema de la piratería en nuestro país. Aunque las demás compañías aún no han confirmado si secundarán esta política, todo hace indicar que así será. De momento ya podemos disfrutar de títulos como «Medievil 2», «Tombi 2» o «Teleñecos Race Mania» a 4.990 ptas, y «Syphon Filter 2» a 7.490 ptas.

Internet on line

PRIMEROS TÍTULOS PARA DOLPHIN
«Los tesoros perdidos de la Acrópolis», el título que está desarrollando Saffire para PC y Game Boy Color, será uno de los primeros en hacer su aparición en el futuro lanzamiento de Dolphin. Aunque aún no se han confirmado fechas de lanzamiento, es probable que este título aparezca a la vez que la nueva consola de Nintendo.

MÁS LANZAMIENTOS PARA PS2
Con la llegada a Europa de la nueva consola de Sony se producirán nuevos lanzamientos enfocados a nuestro mercado. Para empezar, la cuarta entrega de «Wipeout» y «Drakan», una aventura en tercera persona que viene del PC.

ESTRATEGIA ESTELAR EN DREAMCAST
El mismo equipo de Eidos encargado del desarrollo de «Urban Chaos», se pasa a la estrategia global con «Startopia». Un juego que aún no ha confirmado sus opciones on-line, pero que se perfila como uno de los grandes juegos de estrategia para Dreamcast.

PATINADORES PARA DREAMCAST
Ya se encuentra confirmada la versión de «Tony Hawk's Skateboarding 2» para Dreamcast. El juego, que seguirá la tónica de la primera parte, aún no ha sido confirmado para ninguna otra plataforma, y llegará a nuestras consolas a finales de este año, salvo cambio de última hora.

HC News

NUEVO TIME CRISIS PARA PSX
Namco ha anunciado el lanzamiento de una nueva entrega de su famoso juego de disparos, que se llamará «Time Crisis: Project Titan». Este juego está siendo desarrollado en exclusiva para Playstation.

FIFA EN PLAYSTATION2
La nueva consola de Sony pronto dispondrá de su primer gran simulador futbolístico con «FIFA Soccer World Championship», la primera versión de la aclamada saga deportiva de EA Sports en Playstation2.

JUEGOS EN DREAMARENA
El portal de Internet para Dreamcast está estrenando poco a poco varios mini-juegos como entretenimiento durante la navegación por la red. Al juego de buscar parejas, que lleva ya algún tiempo activo, se le suman ahora las 4 en raya, el juego de los barcos y un concurso de preguntas y respuestas. El ganador de cada semana se llevará regalos exclusivos de Dreamcast.

MÓDEM Y DISCO DURO DE PS2
Según algunas fuentes, Playstation2 se venderá en los EE.UU. junto al módem y el disco duro, en lugar de hacerlo por separado. En Europa, aún no se sabe con certeza cómo será el lanzamiento.

RUNELORDS, ROL PARA GAMEBOY COLOR
La compañía Saffire está actualmente trabajando en una versión de «Runelords» para GameBoy Color, un prometedor juego de rol en el que la magia es parte principal del argumento.

LOS PUZZLES LLEGAN A DREAMCAST
«Napple Tales» será un puzzle en 2D basado en la mecánica de «Bubble Bobble». Con un fondo argumental que entrelaza 10 aventuras y un colorista apartado visual, se convertirá en una buena alternativa a «ChuChu Rocket!».



DESTRUID CUANTO QUERAIS, NOSOTROS CREAREMOS

STAR WARS
EPISODIO I
JEDI POWER BATTLES

Acércate y pagarás con la vida.

No eres bienvenido.

Si las cantidades no acaban contigo, lo harán cruiaturas de otros planetas y misteriosos rivales de insondable fuerza. Pero es tu decisión, sabio Jedi.

Participa bajo tu propia responsabilidad.











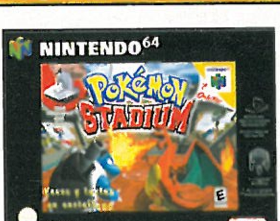
jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com



Los héroes de tus juegos llegan a la gran pantalla

Se avecina una avalancha de películas basadas en videojuegos

POKÉMON: EL EMPERADOR DE LA TORRE DE CRISTAL




Productora: Warner Bros
Director: Kunihiko Yuyama
Guionista: Norman Grossfeld, Michael Haigney, John Touhey y Takeshi Shudo.
Reparto: N.D.

Qué veremos: Justo cuando se estrena la primera parte en nuestro país, aparece el anuncio de la tercera entrega de animación de los simpáticos monstruos de Nintendo. Un nuevo Pokémon, el Annon, capaz de tomar 26 formas diferentes, encierra a Ash y sus amigos en una torre que mantiene prisionera a la gente haciéndoles creer que son felices, y sólo Pikachu y su compañero Pichu pueden sacarlos de allí. El film mantiene la estética manga y los personajes de la serie de TV, por lo que podemos asegurar que será un bombazo como las dos anteriores. Todo parece indicar que la fiebre por estas criaturas no termina nunca. Y ya son 201...

TOMB RAIDER



Productora: Paramount Pictures
Director: Simon West (Con Air, La Hija del General)
Guionista: Michael Werb, Michael Colleary, Patrick Masset y John Zinman
Reparto: Angelina Jolie (ganadora de un Oscar por Inocencia Interrumpida)

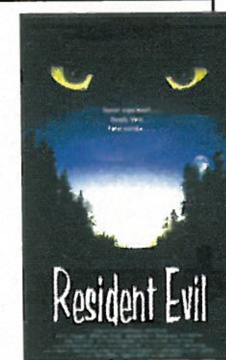
Qué veremos: La heroína más exhuberante de los videojuegos también se convierte en estrella del cine. Los rumores apuntan a que se trata de una cuarta parte de Indiana Jones, pero con pantalones cortos y camiseta ajustada. Una curiosidad: se rumoreaba que Lara podía ser Demi Moore, pero está confirmado que finalmente será Angelina Jolie

READY TO RUMBLE

Productora: Warner Bros
Director: Brian Robbins
Guionista: Steven Brill
Reparto: David Arquette, Martin Landau, varias estrellas de la WCW como Sting o Bill Goldberg

Qué veremos: Todo el sentido del humor del juego, trasladado al mundo de la lúcha libre. Más bien será una adaptación al cine de la segunda parte del éxito de Midway, que estará ambientada en salvajes combates de "wrestling", y para ello, nada mejor que contar con consumados actores de comedia, y con unos cuantos luchadores reales. Sin embargo, parece que, al final, el guión se ha convertido en una comedia de enredo con la lucha como trasfondo, en lugar de una película de peleas propiamente dicha. Dentro de pocos meses llegará a las pantallas de todo el mundo.

RESIDENT EVIL



Productora: N.D.
Director: George A. Romero (La Noche de los muertos vivientes, Zombi, El día de los muertos)
Guionista: Andrew Kevin Walker
Reparto: James Woods, Bruce Willis (Barry Burton), Bill Pullman, Dolph Lundgren (Chris Redfield) y Kyle Maclachlan.

Qué veremos: Después de rechazar el primer guión escrito por Romero por no ser suficientemente fiel, este segundo intento nos devuelve a la mansión olvidada de los bosques de Raccoon. El excepcional reparto hace prever una auténtica superproducción, algo poco habitual en este género, y la supervisión directa de Capcom asegura la aparición de los engendros más carismáticos de Umbrella. Aún no se sabe qué nivel de violencia alcanzará la versión cinematográfica, aunque todo apunta a que será suavizada para evitar problemas con la calificación por edades.

FINAL FANTASY

Productora: Square
Director: Hironobu Sakaguchi
Guionista: Jack Fletcher y Al Reinert
Reparto (Voces): Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Shuterland, James Woods, Ming-Na Wen, Annie Wu, Ving Rhames .



Qué veremos: Animación por ordenador en una película ambientada en la tierra del año 2065, que no retomará el argumento de ninguno de los videojuegos de la popular saga de rol. Un ataque alienígena desencadena una trama profunda y "sentimental" en que por vez primera, el papel protagonista será el de una mujer. Imaginad una "intro" de 2 horas de una calidad superior a lo habitual y con un argumento digno de los juegos de rol de más éxito en el mundo, ni más ni menos.

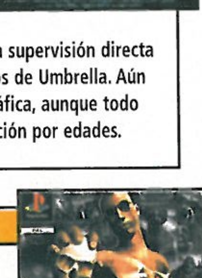
DOOM

Productora: Tri Star Pictures
Director: N.D.
Guionista: Ron Mita, Jim McCain
Reparto: Los primeros rumores colocaban a Bruce Willis en la piel de este marine espacial, aunque nada ha sido confirmado todavía.



Qué veremos: Humor negro a raudales en la versión cinematográfica de uno de los mayores éxitos de la historia, y creador de todo un género. Un hombre sólo se enfrena contra cientos de alienígenas que parecen sacados del infierno con un arsenal que dejaría pequeño al mismísimo Rambo. Todd McFarlane, el famoso dibujante y creador de Spawn, se está encargando del diseño de escenarios y equipo.

SHADOWMAN



Productora: Acclaim
Director: N.D.
Guionista: N.D.
Reparto: La estrella del rap Ice Cube, Whoopi Golbberg, Johnny Deep

Qué veremos: Desde que se puso en marcha el proyecto «Shadowman» para las consolas, los rumores sobre una película comenzaron a correr como la pólvora. La incursión de Acclaim en el terreno de la producción cinematográfica, y la nueva moda de los superhéroes que, sin duda, desatará X-Men en todo el mundo, aseguran el éxito en la gran pantalla al antihéroe de Nueva Orleáns.

Y LO QUE VENDRÁ DESPUÉS...

* Duke Nukem
* House of the Dead
* Parasite Eve
* Descent

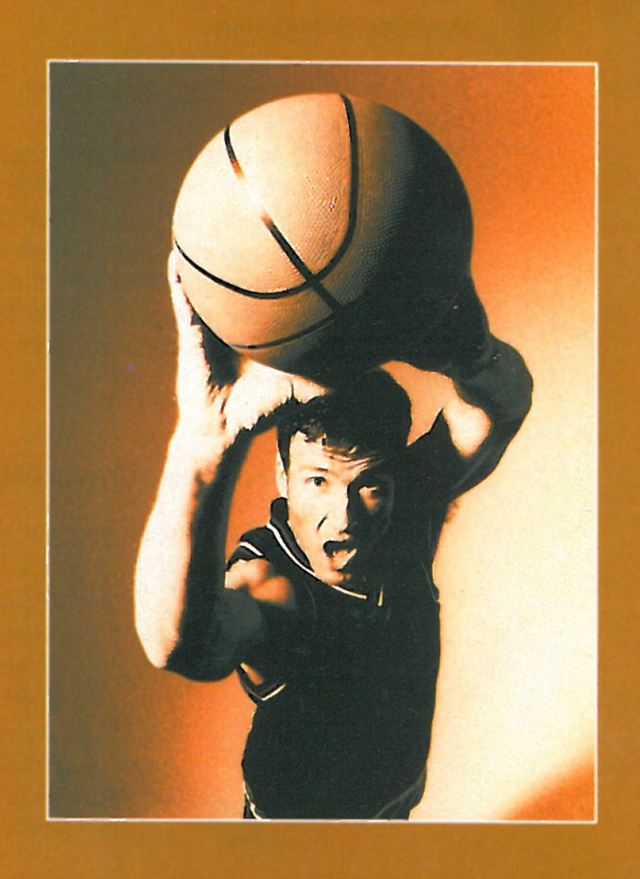
(todas estas películas se encuentran en período de preproducción)

99 asistencias

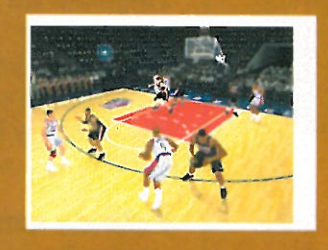
158 rebotes

87 puntos por partido

1,60 m de altura

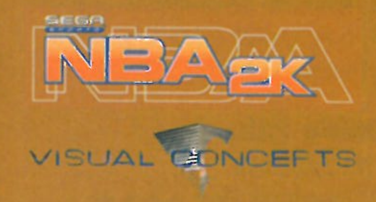


y de un pueblo de Albacete











Para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo ya no tienes que medir 2,50 y ser americano.

Con NBA 2K formarás parte de uno de los 29 equipos oficiales de la NBA, jugarás en sus 28 espectaculares canchas, contarás con más de 1600 movimientos reales y, sobre todo, tendrás que demostrar todo lo que sabes hacer con la pelota en las manos.



www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Plug & Play

MEMORIA ALTERNATIVA

Nuevas tarjetas de diseño transparente



Para aquellos que no quieran arriesgarse con una tarjeta de compresión de datos, Scream pone a la venta una nueva Memory card con 1 Mb de capacidad, que se convierte en una alternativa más que interesante a la tarjeta oficial de Sony. Sus 15 bloques de memoria y diseño transparente de varios colores están disponibles desde ya mismo en la tiendas especializadas al precio de 990 ptas, y todo gracias a Acclaim.

THUNDER PAK, YA DISPONIBLE PARA DREAMCAST

Juegos en movimiento.

Nyko continúa engrosando su línea de periféricos para Dreamcast, esta vez con un nuevo Rumble Pak que activa la opción de vibración en todos los Gd's de la consola de Sega. Este periférico, que es compatible con todos los mandos de control del mercado, se encuentra disponible en varios colores, y también en versión transparente. Aunque sin la misma fiabilidad que el Vibration Pack de la propia Sega, es una de las pocas alternativas al periférico oficial, y muy pronto estará disponible en nuestro país.

ANALÓGICO DE BAJO PRECIO

Scream toma el control de Playstation



Acclaim nos trae un nuevo pad analógico de diseño cómodo y aspecto vanguardista, dispuesto a convertirse en la más interesante de cuantas alternativas al Dual Shock han aparecido. Su mayor virtud no reside en los sticks analógicos, que responden con precisión, o en los servomotores gemelos que ofrecen varios tipos de vibración gradual, sino que descansa en lo atractivo de su precio, que a 2.990 ptas se convierte en una de las mejores opciones para quienes busquen un nuevo controller para su consola.

DISEÑO FUTURISTA, PRESTACIONES ACTUALES

Spiffy nos acerca un completo volante para PS

Ice Turbo es el primer volante transparente que llega a Playstation. Con unas prestaciones muy similares al volante Mclaren, incluye palanca de cambios y freno de mano, además de ser compatible con todos los modos disponibles – analógico, digital, Dual Shock y Neg Con -. La doble vibración, en el cuerpo central y en los pedales, y los botones que permiten cambio secuencial, completan un volante al que sólo le falta mayor resistencia al giro y una fijación más segura de sus componentes a la mesa.

PARTIDAS A BUEN RECAUDO

Nintendo 64 hace memoria

No existe en el mercado una tarjeta de memoria con tanta capacidad como esta Memory pak x 32 de Nyko. Sus 3936 bloques comprimidos nos permiten guardar partidas casi sin límite, y su pantalla L.E.D. con cursores para movernos por las páginas, ayudan a que encontremos con facilidad los datos que necesitemos. La opción ideal para que los poseedores de una N64 puedan guardar todas sus partidas sin problemas de espacio.

Recomendados

Volantes:

PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
PS: Mc Laren F1 ★★★★
N64: Formula Race Pro ★★★★
N64: ASCII Wheel 64 ★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
PS: Gun Con 45 ★★★½
N64: No disponible
DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:

PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: **Memory Pak x 32** ★★★★
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:

PS: Dual Shock ★★★★★
PS: **Scream Dual Shock** ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

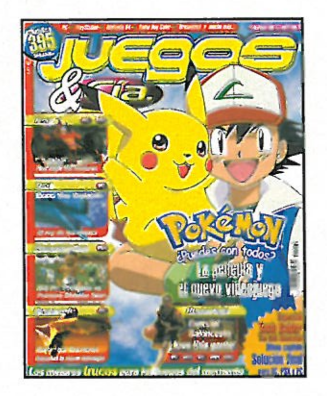
PS: No Disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Kiosco

¡Eres un fenómeno!

Juegos & Cía



En el número de mayo de Juegos&Cía, el fenómeno Pokémon es el indiscutible protagonista de la portada. La película recién estrenada y el nuevo «Pokémon Stadium» para Nintendo 64 llegan a nuestras páginas reclamando el lugar que les corresponde por derecho, compartiendo protagonismo con los nuevos juegos para todas las plataformas. Además, este mes, de regalo junto con la revista, un librito de 48 páginas con los mejores trucos para tus juegos favoritos: «Indiana Jones», «Homeworld», «Resident Evil 3»... ¡Y por sólo 395 pesetas!

¡Rallies a toda potencia!

Revista Oficial Dreamcast



El quinto número de la Revista Oficial Dreamcast dedica su portada a «V-Rally 2», el clásico simulador de Infogrames, que está a punto de estrenar su versión más potente en la consola de Sega. Además, en sus páginas incluye también un amplio reportaje sobre la inminente puesta en marcha de los juegos on-line, y otro sobre todas las novedades que Sega presentó en el reciente Tokyo Game Show.
En el capítulo de juegos, este mes destaca la llegada de tres grandes aventuras: «Tomb Raider IV», «Soul Reaver» y «Resident Evil 2», y el GD-Rom incluye el juego completo de «Sega Swirl», un puzzle muy adictivo, y demos jugables de «Soul Reaver» y «Rayman 2».

PlayManía te pone una inyección de velocidad

Playmania



La portada del número de mayo de PlayManía está dedicada a dos monstruos de la velocidad, «F-1 2000» y «F-1 Racing Championship», dos simuladores de Fórmula 1 que han sabido captar como nadie el espíritu de este espectacular deporte. PlayManía también os comenta novedades del calibre de «Medievil 2», «Syphon Filter 2», «Fear Effect» o «Manager de Liga». Y os adelanta futuros bombazos para PlayStation como «Radical Bikers», «Nightmare Creatures 2» o «Jedi Power Battles». En su suplemento especial, la revista líder para PlayStation, te regala 16 fichas con trucos para los juegos más impactantes del momento, y su separata central te ofrece guías completas del calibre de «Toy Story 2» o «GTA2». Y todo por sólo 450 pesetas. ¿Te lo vas a perder? ¡Corre ya a tu kiosco!

Diablo II en Micromanía

Micromanía

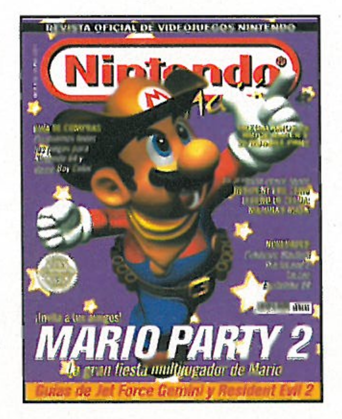


Por fin, después de una interminable espera, «Diablo II» está a punto de ver la luz. Sigue desde las páginas de Micromanía los últimos pasos en la fase de testeo y entérate de todo lo que nos deparará este esperadísimo juego de Blizzard. Además, como siempre, un súper CD para PC con las mejores demos jugables en exclusiva y una nueva lámina coleccionable. Todo esto y mucho más por sólo 650 pesetas.

Descubre lo último de Mario

Nintendo Acción

Los héroes de Nintendo vuelven a la carga y Nintendo Acción te invita a disfrutar de sus "peleas" en «Mario Party 2», el regreso del espectacular juego de tablero, esta vez en castellano. Desde Japón ofrecen las últimas imágenes de «Resident Evil Zero» y «Zelda: Majora's Mask», dos de los títulos más esperados para 64 bits. Y hablando de esperados, puntúan y le sacan todo el jugo a «Pokémon Stadium», «Tarzan» y «WarioLand 3», entre otras novedades. Como colofón, tres interesantes reportajes: toda la información disponible (con datos secretos) sobre Dolphin, los títulos más fuertes que llegarán a Game Boy Color, y una guía de compras de todos los juegos de N64.

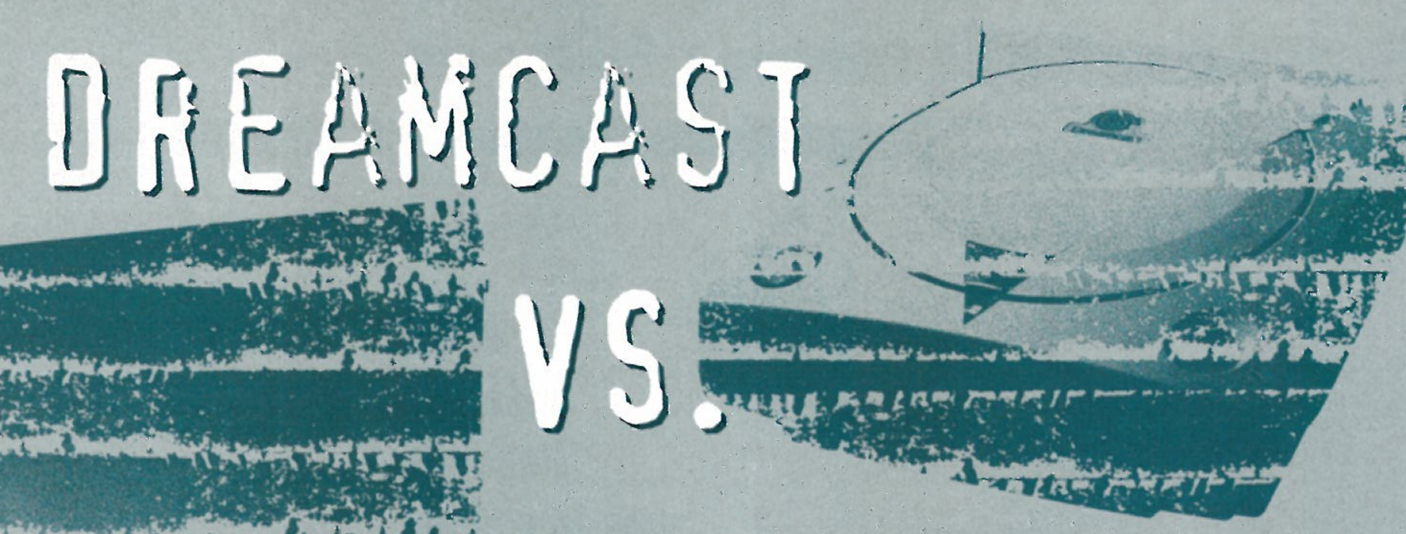


Actualiza tu PC con los últimos drivers

PC Manía



PCmanía te regala este mes un completo CD con los últimos drivers del mercado para mantener tu ordenador actualizado. Clasificado por tipos de dispositivos, aquí encontrarás los principales fabricantes de productos, de los que hallaréis los últimos controladores de impresoras, tarjetas gráficas, monitores, escáneres y modems entre otros. Y todo con una atención especial a Windows 2000, sistema operativo que, si tienes instalado, se volverá más robusto y estable con sus drivers específicos, que por supuesto también incluimos. Además, encontrarás nuestro CD habitual de demos y dos comparativas de gran calibre: suites de ofimática y regrabadoras IDE. Sólo por 795 ptas.



DREAMCAST VS. PLAYSTATION 2

PRIMER ASALTO

POR FIN SE HA PRODUCIDO EL ENCUENTRO. LAS DOS NUEVAS CONSOLAS DE 128 BITS YA CONVIVEN EN EL MERCADO, AUNQUE, POR EL MOMENTO, SÓLO EN EL JAPONÉS. SIN EMBARGO, Y ATENDIENDO A VUESTRA REITERADA INSISTENCIA SOBRE ESTE ASUNTO, HA LLEGADO LA HORA DE REALIZAR UNA PRIMERA VALORACIÓN ACERCA DE LA CAPACIDAD Y POSIBILIDADES DE UNA Y OTRA. NO VAMOS A ENTRAR EN UN DEBATE SOBRE LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS, SINO, CON LOS JUEGOS MÁS REPRESENTATIVOS DE AMBAS YA EN NUESTRAS MANOS, QUEREMOS OFRECEROS UNA PRIMERA IMPRESIÓN DE LO QUE PUEDEN DAR DE SÍ ESTAS DOS PODEROSAS MÁQUINAS.

LOS PRIMEROS JUEGOS

CÓMO PRIMER PUNTO DE REFERENCIA, HEMOS CREÍDO CONVENIENTE COMPARAR LOS JUEGOS QUE APARECIERON CON EL LANZAMIENTO DE CADA CONSOLA. ESTOS SON, A NUESTRO JUICIO, LOS TRES MÁS REPRESENTATIVOS DE CADA UNA. HAY QUE TENER EN CUENTA EN ESTA COMPARACIÓN QUE LOS JUEGOS DE PS2 HAN SIDO LANZADOS UN AÑO DESPUÉS QUE LOS DE DREAMCAST.

VIRTUA FIGHTER 3 VS. STREET FIGHTER 3



DREAMCAST



ES CURIOSO QUE EN ESTE CASO COINCIDAN LAS DOS TERCERAS PARTES DE DOS DE LAS SAGAS MÁS CLÁSICAS EN LA LUCHA. EL JUEGO DE DREAMCAST SALE CLARAMENTE VENCEDOR POR VARIAS RAZONES. LOS PERSONAJES SON MÁS GRANDES Y ESTÁN MUCHO MEJOR ANIMADOS Y DISEÑADOS, LOS DECORADOS ALCANZAN UN MAYOR NIVEL DE DETALLE Y PROFUNDIDAD, Y CUENTAN CON ELEMENTOS NOVEDOSOS COMO LOS DIFERENTES NIVELES DE ALTURA EN EL SUELO. ADEMÁS, ALGUNOS DETALLES, COMO LAS SOMBRAS DE LOS LUCHADORES, MUESTRAN UNA CALIDAD SOBERBIA EN VF 3. A FAVOR DE SF 3 QUEDA LA PARTICIPACIÓN SIMULTÁNEA DE 4 LUCHADORES EN PANTALLA, PERO LAS RALENTIZACIONES QUE SUFRE EL JUEGO EN ESTAS SITUACIONES EMPAÑA UN TANTO ESA VIRTUD. TENIENDO EN CUENTA QUE EL JUEGO DE CAPCOM SALE UN AÑO DESPUÉS, NO HAY DUDA SOBRE LA SUPERIORIDAD DE VF 3 EN ESTE ENFRENTAMIENTO.



PLAYSTATION 2



SEGA RALLY VS. RIDGE RACER V



DREAMCAST



NUEVAMENTE, SEGA EN CONFRONTACIÓN DIRECTA CON UNA THIRD PARTY, AUNQUE SEA DEL CALIBRE DE NAMCO. SEGA RALLY 2, A PESAR DE PROVENIR DE UNA ENORME RECREATIVA, NO ALCANZÓ EL NIVEL DE CALIDAD ESPERADO. POR EL CONTRARIO, RR V, SIN SER UN JUEGO REVOLUCIONARIO, OFRECE UNA ACEPTABLE MUESTRA DE LO QUE PUEDE DAR DE SÍ PS2. EL JUEGO DE NAMCO OFRECE UNA MAYOR RESOLUCIÓN, UNOS DECORADOS MÁS ELABORADOS Y ADEMÁS INCLUYE UNOS EFECTOS VISUALES IMPAGABLES, QUE VAN DESDE LAS LUCES DE LOS COCHES HASTA LOS EFECTOS DE REFLEJO. TODO SE VE MUCHO MÁS SÓLIDO EN LA ÚLTIMA ENTREGA DE RR, AUNQUE EN EL DISEÑO DE LOS COCHES Y EN LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD ANDEN PAREJOS. RR V ES UN JUEGO SUPERIOR A SEGA RALLY 2.



PLAYSTATION 2



SONIC VS. KESSEN



DREAMCAST



A PESAR DE SER MUY DIFERENTES, HEMOS ESCOGIDO ESTOS DOS JUEGOS POR SER PRODUCTOS REVOLUCIONARIOS EN DOS GÉNEROS TAN TRADICIONALES COMO LAS PLATAFORMAS Y LA ESTRATEGIA. DESDE LUEGO, LA CALIDAD DE LAS SECUENCIAS RENDERIZADAS DE KESSEN IMPRESIONA, PERO NO DEJAN DE SER ESCENAS PREGRABADAS. MÁS MÉRITO SUPONE LA INCREÍBLE SENSACIÓN DE VELOCIDAD DE SONIC ADVENTURE, MÁXIME HACIENDO GALA DE UNA CALIDAD GRÁFICA IMPORTANTE. ES MUY DIFÍCIL REALIZAR UNA COMPARACIÓN ENTRE ESTOS DOS JUEGOS, PERO DESDE LUEGO, A NOSOTROS, NOS PARECE MUCHO MÁS MERITORIA LA REALIZACIÓN DE SONIC QUE LA INCUESTIONABLE ESPECTACULARIDAD DE LAS ESCENAS DE KESSEN.



PLAYSTATION 2



LOS MEJORE

ESTOS DOS TÍTULOS SON, SIN DUDA, LOS MÁS REPRESENTATIVOS DE AMBAS CONSOLAS A DÍA DE HOY, PORQUE PERTENECEN A LOS DOS GÉNEROS MÁS POPULARES (CON PERMISO DE LAS

TEKKEN TAG TOURNAMENT VS. SOUL CALIBUR

RESULTA CURIOSOS QUE AMBOS JUEGOS PERTENEZCAN A LA MISMA COMPAÑÍA, NAMCO, Y DESDE LUEGO, ESTAMOS HABLANDO DE LOS DOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA QUE HAY AHORA MISMO PARA CUALQUIER FORMATO. ESO SÍ, ALGO A TENER MUY EN CUENTA ES QUE SOUL CALIBUR ES UN AÑO MÁS ANTIGUO QUE TTT, QUE, EN GENERAL, SE MUESTRA ALGO SUPERIOR.

LAS INTROS

NO HAY DUDA DE QUE EN ESTE APARTADO TEKKEN TT GANA POR GOLEADA. LA SENSACIONAL CALIDAD DE LAS IMÁGENES RENDERIZADAS SUPERAN CON CRECES A LA, TODO HAY QUE DECIRLO, POCO TRABAJADA PRESENTACIÓN DE SOUL CALIBUR. DE HECHO, LA INTRO DE TTT ES UNA DE LAS MEJORES QUE HEMOS VISTO EN LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.



DREAMCAST







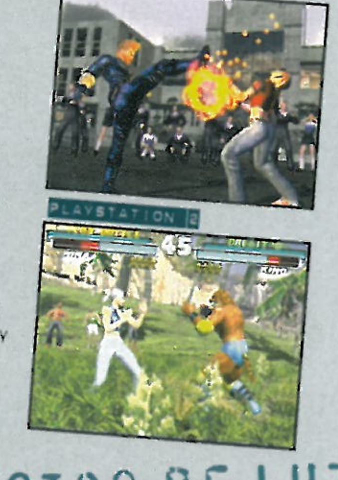
PLAYSTATION 2



DREAMCAST

LOS DECORADOS

A PESAR DE LA SOBRESALIENTE CALIDAD DE LOS DECORADOS DE SOUL CALIBUR, NAMCO PARECE HABER PUESTO MÁS EMPEÑO EN LOS ESCENARIOS DE TTT. DESTACA EN PARTICULAR EL REALISMO DE LOS SUELOS, QUE A VECES NOS SORPRENDE CON UNA POBLADA MALEZA, QUE CREA UNA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD Y TRIDIMENSIONALIDAD INCREÍBLE, Y OTRAS LO HACE COLOCANDO TODO TIPO DE ELEMENTOS MÓVILES EN LOS FONDOS, DESDE HELICÓPTEROS Y TÍOVIVOS HASTA PUÑADOS DE PERSONAJES SECUNDARIOS MUY BIEN ANIMADOS



PLAYSTATION 2

LOS LUCHADORES

QUIZÁ ES EL APARTADO EN EL QUE AMBOS JUEGOS QUEDAN MÁS IGUALADOS. TODAS LAS FORMAS APARECEN BIEN DISEÑADAS Y REDONDEADAS Y EN TODOS LOS LUCHADORES SE MUESTRA CON DETALLE LA CONTRACCIÓN Y DISTENSIÓN DE LOS MÚSCULOS, AUNQUE EN ESTE SENTIDO TTT RESULTA LIGERÍSIMAMENTE SUPERIOR. TAL VEZ SEA EN LA EXPRESIVIDAD DE LOS ROSTROS, SOBRE TODO EN LOS PRIMEROS PLANOS, DONDE TTT LLEGUE MÁS LEJOS QUE SU RIVAL, AUNQUE, POR OTRO LADO, LA RAPIDEZ DE MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES DE SOUL CALIBUR RESULTA EXTRAORDINARIA





DREAMCAST





PLAYSTATION 2



Aquí teneis un buen ejemplo de la sorprendente exprsividad de los rostros en Tekken Tag Tournament

LOS EFECTOS DE LUZ

A LAS GENIALES RECREACIONES DE LAS SOMBRAS EN SOUL CALIBUR Y ALGUNOS DETALLES MERITORIOS COMO LAS ANTORCHAS, TTT RESPONDE CON UNA IMPRESIONANTE GAMA QUE VA DESDE LA PERFECTA REALIZACIÓN DE LAS RAYOS DE SOL HASTA LOS EFECTOS DE REFLEJO EN ESPEJOS O CRISTALES. IMPRESIONANTES.



DREAMCAST



PLAYSTATION 2

S JUEGOS

AVENTURAS), LA LUCHA Y LOS COCHES, PORQUE SU CALIDAD ES SOBERBIA, Y PORQUE A DÍA DE HOY PS2 TODAVÍA NO TIENE JUEGOS QUE PUEDAN COMPARARSE CON, POR EJEMPLO, SHENMUE

GRAN TURISMO 2000 VS METROPOLIS STREEET RACER

SE TRATA DE DOS DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS, PORQUE, CURIOSAMENTE, NINGUNO HA SALIDO AÚN AL MERCADO. ESTA COMPARATIVA LA HEMOS REALIZADO CON DOS VERSIONES INCOMPLETAS DE AMBOS JUEGOS, POR LO QUE NO HEMOS PODIDO ENTRAR EN CONSIDERACIONES DEMASIADO PROFUNDAS. DE TODOS MODOS, LA LUCHA FINAL ENTRE AMBOS VA A ESTAR MUY REÑIDA.

LOS COCHES

PLAYSTATION 2



EL GRADO DE REALISMO Y LA PERFECTA RECREACIÓN DE LOS MODELOS REALES ES LA TÓNICA DOMINANTE EN AMBOS JUEGOS. EN ESTE PRIMER CONTACTO ES IMPOSIBLE DECIDIR CUÁL DE LOS DOS JUEGOS ALCANZA UNA MAYOR CALIDAD EN EL DISEÑO DE LOS COCHES. EN PRINCIPIO LA DIFERENCIA RESIDIRÁ EN LA CANTIDAD MÁS QUE EN LA CALIDAD, PUES PARECE QUE EN GT 2000 VAMOS A ENCONTRARNOS NUEVAMENTE CON UN CATÁLOGO IMPRESIONANTE, MIENTRAS QUE EN METROPOLIS DE MOMENTO "SÓLO" HAY CONFIRMADOS MEDIA CENTENA.



DREAMCAST



DECORADOS

NI UN SOLO PERO QUE PONERLES A LOS ESCENARIOS DE AMBOS JUEGOS. TANTO EN GT 2000 COMO EN METROPOLIS, LOS DECORADOS SE MUESTRAN SÓLIDOS, REPLETOS DE DETALLES Y EN NINGUNO DE LOS RECORRIDOS SE APRECIA EL MÁS MÍNIMO RASGO DE POPPING. CABE DESTACAR, ESO SÍ, LA PERFECTA RECREACIÓN DE LAS CIUDADES REALES (TOKYO, SAN FRANCISCO O LONDRES) EN METROPOLIS ES IMPRESIONANTE.

NUEVOS EFECTOS EN GT 2000



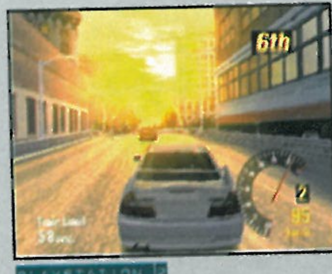
PLAYSTATION 2



LA DEMO DE GT 2000 NOS HA SORPRENDIDO CON EL IMPRESIONANTE EFECTO DEL CALOR, QUE PARECE EMBORRONAR LOS OBJETOS A LARGA DISTANCIA. SORPRENDE VER COMO LOS COCHES SE VAN ACLARANDO SEGÚN SE APROXIMAN DE FORMA SUAVE Y PROGRESIVA. ESTE EFECTO SE VE SOLO EN LAS INTROS.

PLAYSTATION 2

EFECTOS DE LUZ



PLAYSTATION 2

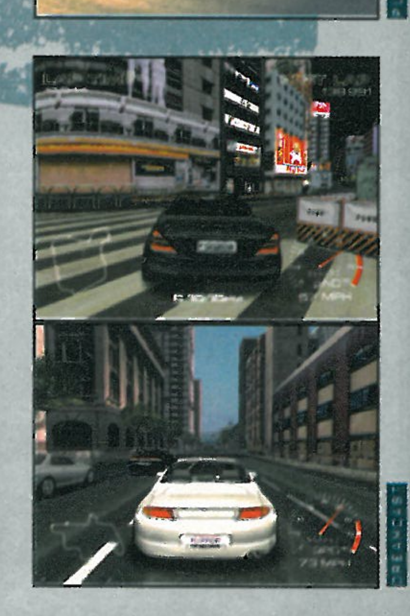


EN ESTE PRIMER CONTACTO, NOS HA IMPRESIONADO LA CAPACIDAD DE PS2 PARA LOGRAR UN SENSACIONAL REALISMO EN LOS EFECTOS DE LUZ PROVOCADOS POR EL SOL EN PLENA CARRERA. AUNQUE TAMBIÉN HAY QUE DECIR QUE EN LA VERSIÓN DE METROPOLIS SÓLO HABÍA RECORRIDOS DE NOCHE O EN DÍAS NUBLADOS, CON LO QUE HABRÁ QUE ESPERAR A VER QUE ES LO QUE CONSIGUEN. DE MOMENTO, TAMBIÉN NOS HAN GUSTADO LOS EFECTOS DE LAS LUCES DE LOS COCHES EN LAS REPETICIONES DE METROPOLIS.



DREAMCAST



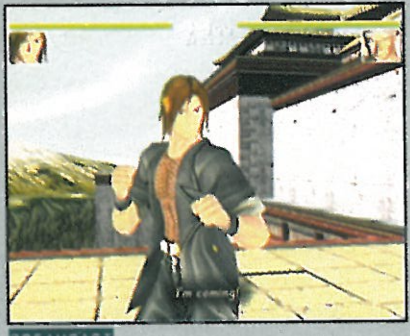


DREAMCAST

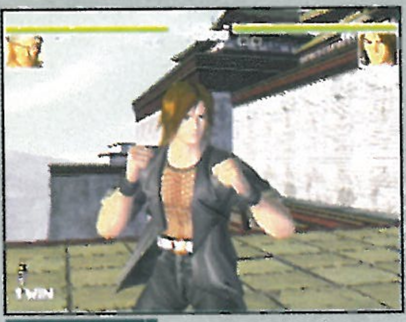
EL PRIMER JUEGO CUMÓ

DEAD OR ALIVE 2 SE HA CONVERTIDO EN EL PRIMER JUEGO QUE AMBAS CONSOLAS COMPARTEN. REALIZADO POR LA COMPAÑÍA TECMO, SE TRATA DE UNA CONVERSIÓN QUE PROVIENE DE LA PLACA MODEL 2 DE SEGA Y QUE PARA DREAMCAST FUE PRIMERO TRASPASADA A LA PLACA NAOMI PARA UNA CONVERSIÓN MÁS FÁCIL. DE TODOS MODOS, LA VERSIÓN DE DREAMCAST SÓLO HA SALIDO EN USA MIENTRAS QUE LA DE PS 2 SÓLO ESTÁ DISPONIBLE EN JAPÓN. ESTA ÚLTIMA HA APARECIDO UN POCO DESPUÉS QUE LA DE DC, Y POR TANTO INCLUYE ALGUNOS EXTRAS MÁS, COMO TRES

PRIMEROS PLANOS

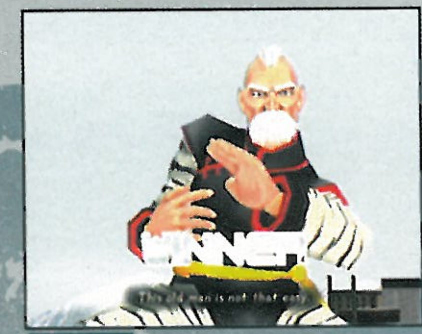


DREAMCAST



PLAYSTATION 2

A LA HORA DE MOSTRAR LOS PRIMEROS PLANOS DE LOS LUCHADORES SÍ SE APRECIA UNA LIGERA SUPERIORIDAD POR PARTE DE PS2. EN ESTA CONSOLA TANTO EL TRATAMIENTO DEL COLOR COMO EL SOMBREADO SOBRE LOS OBJETOS RENDERIZADOS ES DE MAYOR CALIDAD, LO QUE SE TRADUCE EN UNAS TEXTURAS MÁS REALES, QUE AUMENTAN EN PARTE LA EXPRESIVIDAD DE LOS PERSONAJES. EN DC LOS COLORES SE MUESTRAN MÁS LUMINOSOS Y VIBRANTES, PERO NO SIRVEN PARA ALCANZAR EL GRADO DE REALISMO DE PS2.



DREAMCAST



PLAYSTATION 2

DECORADOS

EN LOS ESCENARIOS CUBIERTOS, COMO EL DE LA OPERA, LAS DIFERENCIAS DE CALIDAD SON INEXISITENTES, Y TAN SÓLO HAY UN USO DE DISTINTAS TÉXTURAS EN ALGUNOS OBJETOS. TAMPOCO HAY NADA RESEÑABLE EN CUANTO A OTROS ELEMENTOS, COMO LAS FUENTES DE LUZ O LAS SOMBRAS.



DREAMCAST



PLAYSTATION 2

EFECTOS DE LUZ



PLAYSTATION 2

AMBAS VERSIONES MUESTRAN UNA CALIDAD MUY SIMILAR EN LO QUE SE REFIERE A CUALQUIER EFECTO DE LUZ O CUALQUIER OTRO ALARDE VISUAL. SÍ CABE SEÑALAR QUE LA VERSIÓN DE PS2 MUESTRA ALGUNOS DETALLES MÁS EN ESE SENTIDO, FRUTO TAL VEZ DE SU POSTERIOR PROGRAMACIÓN Y QUE HABRÁ QUE VER SI LA VERSIÓN QUE NOS LLEGARÁ A NOSOTROS EN DC LOS IGUALA.


DREAMCAST

N: DEAD OR ALIVE 2

NUEVOS ESCENARIOS Y MÁS INDUMENTARIAS PARA LOS LUCHADORES. POR ESO, TECMO ESTÁ REPROGRAMANDO EL JUEGO DE DC, EN LA QUE SERÁ LA VERSIÓN QUE LLEGUE A NUESTRO PAÍS, PARA INCLUIR LOS MISMOS EXTRAS QUE EN LA VERSIÓN DE PS 2 Y, TAL VEZ, PULIR ALGUNOS ASPECTOS TÉCNICOS. EN CUALQUIER CASO, Y A PESAR DE TODAS ESTAS PREMISAS, AQUÍ OS MOSTRAMOS UN CARA A CARA DE AMBOS JUEGOS PARA QUE OS HAGÁIS UNA IDEA APROXIMADA CON LA QUE SACAR VUESTRAS PROPIAS CONCLUSIONES.




DREAMCAST



PLAYSTATION 2

DISEÑO Y ANIMACIONES DE LOS PERSONAJES

UNA VEZ MÁS, LA IGUALDAD ES LA NOTA PREDOMINANTE, AUNQUE CON CIERTOS MATICES. LOS PERSONAJES DE AMBAS VERSIONES ESTÁN FORMADOS POR EL MISMO NÚMERO DE POLÍGONOS, SE MUEVEN A LA MISMA VELOCIDAD Y CUENTAN CON IDÉNTICO NÚMERO DE MOVIMIENTOS. SIN EMBARGO, LOS DE PS2, ARRASTRAN UN PEQUEÑO INCONVENIENTE, CASI INAPRECIABLE, QUE LOS INGLESES LLAMAN "JAGGIES", Y ES LA LEVE FORMA ASERRADA (JAG EN INGLÉS ES SIERRA) QUE MUESTRAN LOS BORDES. ES UN DEFECTO INAPRECIABLE A PRIMERA VISTA, Y QUE SÓLO SE DESCUBRE SÍ AUMENTAMOS CONSIDERABLEMENTE EL TAMAÑO DE LA IMAGEN. DC SUPERA ESTE INCONVENIENTE UTILIZANDO UNA TÉCNICA LLAMADA MIP-MAPPING, QUE SUPEDITA LAS TEXTURAS DE LOS OBJETOS SECUNDARIOS, PARA CENTRAR TODO EL POTENCIAL TÉCNICO EN LOS OBJETOS PRINCIPALES, QUE EN ESTE CASO INCLUYE A LOS LUCHADORES.



DREAMCAST

TEXTURAS

ÉSTE ES UN BUEN EJEMPLO DEL TRATAMIENTO DIFERENTE DE LAS TEXTURAS EN AMBOS FORMATOS. MIENTRAS LOS LUCHADORES EN PS2 MUESTRAN ESOS LIGEROS JAGGIES EN LOS BORDES, LAS TEXTURAS DE LOS FONDOS EN DC SE MUESTRAN ALGO EMBORRONADAS, Y POR SUPUESTO SON MÁS POBRES Y CON MENOS COLORIDO QUE EN PS 2. COMO DECIMOS, PEQUEÑAS DIFERENCIAS CASI INAPRECIABLES.



PLAYSTATION 2

UN GRAN JUEGO DE LUCHA

APARTE DE LAS CONSIDERACIONES TÉCNICAS, QUE SON LAS QUE REALMENTE IMPORTAN EN ESTA COMPARATIVA, SÍ QUEREMOS DEJAR CLARO QUE AMBOS SON DOS EXCELENTES JUEGOS DE LUCHA, Y QUE EN LO QUE CONCIERNE A LA JUGABILIDAD, EL CONTROL, EL NÚMERO DE COMBOS, REVERSALS, LLAVES Y CUALQUIER ELEMENTO RELACIONADO CON LA SIMULACIÓN, NO HAY NINGUNA DIFERENCIA. LAS DOS VERSIONES SON IDÉNTICAS EN ESTE SENTIDO Y LO MISMO VALE PARA LAS OPCIONES, LOS FINALES DE CADA LUCHADOR O EL NIVEL DE DIFICULTAD.

OPCIONES Y MÁS OPCIONES

MÁS ALLÁ DE LOS JUEGOS ¿INTERNET CONTRA DVD?

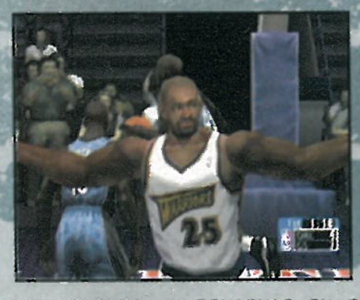
DE MOMENTO, DEJANDO A UN LADO LOS JUEGOS, LAS VÍAS ALTERNATIVAS QUE HAN TOMADO UNA Y OTRA CONSOLA ESTÁN MUY DEFINIDAS. MIENTRAS DREAMCAST HA APOSTADO CLARAMENTE POR EL ACCESO A INTERNET Y LOS JUEGOS A TRAVÉS DE RED, PS2 OFRECE LA POSIBILIDAD DE VER PELÍCULAS EN DVD. AMBAS OPCIONES RESULTAN ENORMEMENTE INTERESANTES, AUNQUE POR SUPUESTO, CABEN MUCHOS MATICES E INTERPRETACIONES.
PARA EMPEZAR, DREAMCAST OFRECE EL MODEM INCORPORADO Y EL ACCESO A INTERNET TOTALMENTE GRATUITO, TENIENDO SÓLO QUE PAGAR EL COSTE DE LA LLAMADA. PARECE CONFIRMADO QUE PS2 INCORPORARÁ UNA OPCIÓN PARECIDA EN EL FUTURO, PERO PARA ELLO HABRÁ QUE COMPRAR EL PERTINENTE MODEM O PERIFÉRICO, AÑADIÉNDOSE A SU YA ELEVADO PRECIO, Y TODAVÍA NO SE SABE NADA ACERCA DE LAS CONDICIONES DE ESTE SERVICIO.
EN CUANTO AL JUEGO ONLINE, EN DREAMCAST ESTÁ EMPEZANDO A DESPEGAR, Y EN BREVE VEREMOS SUS POSIBILIDADES CON EL JUEGO CHUCHU ROCKET, AUNQUE TODOS ESPERAMOS DISFRUTAR A CORTO PLAZO DE PROGRAMAS MÁS COMPLEJOS COMO QUAKE III.
POR OTRO LADO, PS2 APARECE YA CON LA OPCIÓN PARA VER PELÍCULAS EN DVD, UN FORMATO QUE MEJORA CONSIDERABLEMENTE LA CAPACIDAD DE AUDIO Y VIDEO DEL VHS, Y QUE PARECE PREDESTINADO A CONVERTIRSE EN EL FORMATO ESTÁNDAR EN UN FUTURO NO MUY LEJANO. ACERCA DE SU CALIDAD NO HAY NINGUNA DUDA: PS2 IGUALA EN ESTE SENTIDO A LOS MEJORES REPRODUCTORES DE DVD QUE HAY ACTUALMENTE EN EL MERCADO. DE MOMENTO, EN JAPÓN, ESTA OPCIÓN HA TENIDO UN GRAN ACOGIDA, AUNQUE TAMBIÉN ES VERDAD QUE ALLÍ EL DVD ESTÁ YA MUY POPULARIZADO.

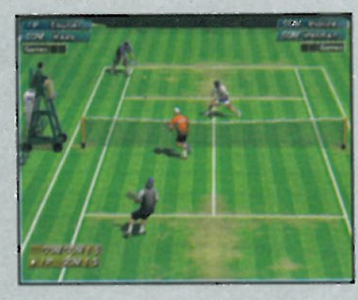
POR SUPUESTO, LAS POSIBILIDADES DE AMBAS CONSOLAS VAN AÚN MÁS ALLÁ. CABE DESTACAR QUE DE MOMENTO DREAMCAST LE GANA LA PARTIDA A PS2 EN CUANTO A LA TARJETA DE MEMORIA. LA VMS MUESTRA MUCHAS MÁS OPCIONES QUE LA MEMORY CARD, AUNQUE ÉSTA HAYA AUMENTADO SU CAPACIDAD HASTA 8 MEGAS. EN ESTE SENTIDO HAY QUE SEÑALAR QUE PS2 CONTARÁ EN UN FUTURO CON UNA POCKET STATION.
POR OTRO LADO, PS 2 SE REVELA COMO UNA MÁQUINA MÁS PREPARADA PARA EL FUTURO. SUS PUERTOS USB, LA ENTRADA PARA DVCAM, UNA SALIDA PARA CONECTAR EL MINIDISC Y, SOBRE TODO, LA CONEXIÓN PC CARD, QUE ES LA MISMA QUE LLEVAN LOS ORDENADORES PORTÁTILES Y QUE PERMITE LA CONEXIÓN DE CASI CUALQUIER PERIFÉRICO, SUPONEN UNAS OPCIONES DE EXPANSIÓN MUY AMPLIAS.
MIENTRAS, DREAMCAST SE CONFORMA ÚNICAMENTE CON LA SALIDA SERIAL TERMINAL PARA FUTURAS EXTENSIONES, ADEMÁS DEL LUGAR DONDE ACTUALMENTE VA COLOCADO EL MODEM.
EN CUANTO A LOS PERIFÉRICOS, DE MOMENTO, ES DIFÍCIL ENTRAR EN COMPARACIONES, PUESTO QUE SÓLO DREAMCAST CUENTA CON UN CATÁLOGO DISPONIBLE QUE YA TODOS CONOCÉIS (JOYSTICK, VOLANTES, PISTOLA, TECLADO, ETC). DE PS 2 ESTÁ CONFIRMADO EL NUEVO MULTITAP (DREAMCAST CUENTA CON CUATRO PUERTOS PARA MANDOS Y POR TANTO NO LO NECESITA), Y EN AMBAS SE HA HABLADO DE UNA UNIDAD DE ALMACENAMIENTO PARA DESCARGAR INFORMACIÓN DE INTERNET. DE LOS FUTUROS ACCESORIOS SÓLO SE CONOCEN LOS RUMORES QUE YA OS HEMOS CONTADO.

SOBRE EL PRECIO

EN ESTE CASO NO HAY NINGUNA DUDA AL RESPECTO. PS 2 SERÁ UNA MÁQUINA MÁS CARA QUE DREAMCAST. MIENTRAS LA CONSOLA DE SEGA SALIÓ A LA VENTA A UN PRECIO DE 29.880 YENS, QUE AQUÍ EN ESPAÑA SE TRADUJO EN 39.900 PTAS, PS 2 LO HA HECHO A 39.800 YENS, QUE AL CAMBIO SUPONEN POCO MÁS DE 60.000 PTS., APROXIMADAMENTE EL PRECIO QUE TODO EL MUNDO DA POR SENTADO CUANDO LLEGUE A NUESTRO PAÍS.
EN CUANTO A LOS JUEGOS, TAMBIÉN HAY UNA DIFERENCIA CONSIDERABLE. LOS 5.800 YENS DE LOS JUEGOS DE DREAMCAST -EN ESPAÑA ENTRE 8 Y 9.000 PTAS- SE DISPARAN HASTA LOS 8.000 YENS DE LOS JUEGOS DE PS 2 (MÁS DE 12.000 PTS). POR SUPUESTO, LOS PRECIOS EN ESPAÑA ESTÁN AÚN POR CONFIRMAR, PERO ES SEGURO QUE SERÁN MÁS ELEVADOS QUE LOS DE DREAMCAST. EN CUANTO A LAS PELÍCULAS DE DVD, ACTUALMENTE SE PUEDEN ENCONTRAR EN NUESTRO PAÍS A UN PRECIO CERCANO A LAS 4.000 PTS.

LOS JUEGOS QUE PS2 TIENE QUE LLEGAR A IGUALAR



DE MOMENTO, Y TENIENDO EN CUENTA QUE TAN SÓLO LLEVA UNAS SEMANAS EN EL MERCADO, PS 2 CUENTA CON UN CATÁLOGO MUY REDUCIDO DE JUEGOS. EN DC, SIN EMBARGO, YA HEMOS DISFRUTADO DE ALGUNOS TÍTULOS QUE NOS HAN DEJADO IMPRESIONADOS POR SU REVOLUCIONARIAS CUALIDADES TÉCNICAS Y JUGABLES. ESTAMOS HABLANDO DE MARAVILLAS COMO NBA 2K, SHENMUE, RE CODE: VERONICA Y VIRTUA TENNIS. EN PS 2 SÓLO HEMOS VISTO CONTADAS IMÁGENES Y RECIBIDO MUY POCA INFORMACIÓN DE TÍTULOS COMO ONIMUSHA, ALL STAR PROBASEBALL O FF X, QUE DESDE LUEGO SE MUESTRAN MUY PROMETEDORES. EN CUALQUIER CASO, DREAMCAST, POR HABER SALIDO ANTES, ES LA CONSOLA QUE ESTÁ MARCANDO LAS PAUTAS, Y PS 2 DEBE AÚN IGUALAR (O SUPERAR) EL EXTRAORDINARIO NIVEL DE CALIDAD DE SUS JUEGOS.

OPINIONES

HOBBY CONSOLAS

DOS MAQUINAS PARA SOÑAR.

CON ESTAS DOS CONSOLAS NOS HA PASADO A TODOS UNA COSA CURIOSA. ESPERÁBAMOS VER UN SALTO DE CALIDAD IGUAL AL QUE SE PRODUJO DE LOS 16 A LOS 32 BITS Y SIN EMBARGO NO LO HA HABIDO. LOS JUEGOS DE DREAMCAST Y PS2 SON MEJORES TÉCNICAMENTE, PERO NO HASTA TAL PUNTO DE DEJARNOS BOQUIABIERTOS. Y SI HA SIDO ASÍ EN UN SALTO DE 32 A 128 BITS, IMAGINAOS QUÉ DIFERENCIA PUEDE HABER ENTRE DOS CONSOLAS DE SIMILAR CAPACIDAD COMO SON DREAMCAST Y PS2. MUY POCAS. A PRIMERA VISTA, PARECE QUE PS2 PARTE CON CIERTA SUPERIORIDAD TÉCNICA SOBRE SU RIVAL, PERO TAMBIÉN A UN COSTE MÁS ELEVADO. UNA VEZ MÁS, LA CLAVE VA A ESTAR EN EL CATÁLOGO DE JUEGOS QUE OFREZCAN UNA Y OTRA.
DESPUÉS LLEGAN LAS DIFERENTES PROPUESTAS. LA OPCIÓN DE INTERNET EN DC SE HA REVELADO COMO TODO UN ACIERTO. EN PS2, EL DVD RESULTA MUY ATRACTIVO, PERO UNA VEZ MÁS, A UN PRECIO MÁS ELEVADO.
CREO QUE EL ASUNTO VA A ESTAR MUCHO MAS IGUALADO DE LO QUE SE PENSABA, Y DEPENDERÁ DE LO QUE BUSQUE CADA UNO.

MANUEL DEL CAMPO
REDACTOR JEFE DE HOBBY CONSOLAS

Computer Hoy

¿PLAYSTATION 2 O DREAMCAST?

MIS COLEGAS DE HC ME PROPUSIERON PASAR UN FIN DE SEMANA EN COMPAÑÍA DE UNA FLAMANTE "DREAM" Y UNA SENSUAL "PS2".
AUNQUE LAS DOS CONSOLAS ME DEJARON BOQUIABIERTO DESDE EL PRIMER MOMENTO POR LA CALIDAD DE SUS GRÁFICOS, CREO QUE ES PRONTO PARA DECIDIR CUAL ES LA GANADORA EN ESTE ASPECTO. ADEMÁS, MI FAVORITA SERÁ LA QUE OFREZCA MEJORES JUEGOS Y MÁS POSIBILIDADES PARA EXPLORAR NUEVAS SENSACIONES, Y EN ESTE SENTIDO INTUYO QUE LA PS 2 SE VA A LLEVAR EL PRIMER PUESTO EN EL PODIO. LOS PUERTOS USB, FIREWIRE Y PC CARD, EL DVD Y LA ENORME CAPACIDAD DE PROCESO GRÁFICO DOTAN A PS 2 DE UN SINFÍN DE POSIBILIDADES PARA NUEVAS APLICACIONES. POR OTRO LADO, NO HAY QUE OLVIDAR QUE DREAMCAST SE CONECTA FÁCILMENTE A INTERNET Y QUE SU SISTEMA OPERATIVO ES WINDOWS CE, TODO UN MUNDO PARA NUEVAS APLICACIONES.
AL FINAL DE LA VISITA, MIS HIJOS SE DESPIDIERON DE DC CON LÁGRIMAS EN LOS OJOS, SABEN QUE TENDRÁN QUE ESPERAR A QUE PASE EL VERANO PARA ESTRENAR NUEVA CONSOLA, UNA PS 2. LA PREFERIDA DEL JEFE.

TITO KLEIN
DIRECTOR DE COMPUTER HOY

Revista Oficial Dreamcast

PREFIERO EL CONCEPTO DE DC

DESPUÉS DE VER LOS PRIMEROS JUEGOS PARA PS 2 CREO QUE LA NUEVA CONSOLA DE SONY NO HA SUPUESTO EL ENORME SALTO DE CALIDAD RESPECTO A DREAMCAST QUE TODO EL MUNDO ANUNCIABA. EL EJEMPLO MÁS CLARO LO ENCONTRAMOS EN LA RIVALIDAD TEKKEN / SOUL CALIBUR, LOS MÁS FIRMES PARTIDARIOS DE PS 2 HAN TENIDO QUE ACUDIR A DETALLES COMO LOS REFLEJOS DE LA LUZ EN EL SUELO, O EL MOVIMIENTO DEL PELO DE ALGÚN PERSONAJE PARA SUSTENTAR LA SUPERIORIDAD DEL PRIMERO. ESTÁ BIEN, LES DOY LA RAZÓN, PERO... ¿REALMENTE ERA ÉSTO LO QUE SE ESPERABA?
COMPROBADO EL ENORME POTENCIAL DE AMBAS MÁQUINAS, DEBEMOS ANALIZAR OTROS DATOS FUNDAMENTALES: SU PRECIO (DC ES 20.000 PESETAS MÁS BARATA QUE PS 2), Y LOS "EXTRAS". A DÍA DE HOY, LAS ALTERNATIVAS SON VER PELÍCULAS EN DVD (PS 2), O NAVEGAR POR INTERNET Y JUGAR PARTIDAS ON-LINE (DREAMCAST). PUESTOS A ELEGIR, CREO QUE ES LA MÁQUINA DE SEGA LA QUE MEJOR CONECTA CON LOS INTERESES DE LOS AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS.

JAVIER ABAD
REDACTOR JEFE DE REVISTA OFICIAL DREAMCAST



LOS JUEGOS DECIDIRÁN EL GANADOR

NUNCA HE SIDO JUGADORA DE UNA SOLA CONSOLA. Y ES QUE A MI LA TECNOLOGÍA NUNCA ME HA LLAMADO MUCHO LA ATENCIÓN, ME GUSTA IR AL GRANO, A JUGAR. PUES LO MISMO ME PASA AHORA CON DREAMCAST Y PS 2, QUIERO CHICHA, QUIERO JUGAR.
CUANDO DREAMCAST SALIÓ NO VI NINGÚN JUEGO QUE ME ENTUSIASMARA EN ESPECIAL, PERO LO MISMO ME HA PASADO CON PS2.
LOS JUEGOS DE PS2 ME PARECEN MÁS DETALLADOS, CON EXCEPCIONALES EFECTOS DE LUZ, SIN EMBARGO, CREO QUE DREAMCAST TIENE MÁS RESOLUCIÓN. ¿CUÁL ES MEJOR CONSOLA? PARA MI LA MEJOR SERÁ LA QUE TENGA LOS JUEGOS QUE MÁS ME GUSTEN, Y CREO QUE ESA CONSOLA VA A SER PS 2. SONY CUENTA CON EL APOYO DE LAS PRINCIPALES COMPAÑÍAS, TIENE TODO EL PRESTIGIO ACUMULADO CON PLAYSTATION, Y HA DEMOSTRADO QUE SE ATREVE A INNOVAR CON LA TEMÁTICA DE SUS JUEGOS. ADEMÁS, QUÉ QUERÉIS QUE OS DIGA, ME HAGO MAYOR Y ME ATRAE SU MODERNO Y ELEGANTE DISEÑO Y LA POSIBILIDAD DE QUE MI CONSOLA SEA ADEMÁS MI VÍDEO.

SONIA HERRANZ
REDACTORA JEFE DE PLAYMANÍA

Micromanía

TABLAS EN EL PRIMER ASALTO

DREAMCAST Y PLAYSTATION 2 ESTÁN YA FRENTE A FRENTE. Y PESE A CIERTAS DIFERENCIAS ENTRE AMBAS, ALGUNAS MÁS EVIDENTES QUE OTRAS, COMO SIEMPRE LA COMPETICIÓN SE ESTABLECERÁ ENTRE LOS JUEGOS, QUE HAN DE SER EL PUNTO DE REFERENCIA. AUNQUE ALGUNOS AÑADIDOS HACEN MÁS ATRACTIVO EL CONJUNTO (MÓDEM, DVD, ETC.) EL SOFTWARE SIEMPRE TIENE LA ÚLTIMA PALABRA. SEGA Y SONY ESTÁN ASEGURANDO CIERTAS GRANDES COMPAÑÍAS PARA OFRECER TÍTULOS DE GRAN CALIDAD. TANTO UNA COMO OTRA HAN LLEGADO A MOSTRAR YA ALGUNOS BUENOS EJEMPLOS DE DÓNDE PUEDEN LLEGAR PERO, EL CAMINO ES AÚN MUY LARGO. LA LIGERA VENTAJA GRÁFICA DE PLAYSTATION 2 SOBRE DREAMCAST ESTÁ SIENDO COMPENSADA POR SEGA CON UNOS CONCEPTOS ORIGINALES EN ALGUNOS DESARROLLOS, Y EL SOPORTE DEL JUEGO ONLINE. Y, EN CONTRA DE LO QUE MUCHOS PENSABAN, DREAMCAST PUEDE ESTAR A LA ALTURA DE LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS QUE ESTARÁN DISPONIBLES PARA PLAYSTATION 2. ES AÚN PRONTO PARA SABER LO QUE OCURRIRÁ EN EL FUTURO. HASTA QUE NO TRANSCURRA AL MENOS UN AÑO, Y AMBAS MÁQUINAS ESTÉN MÁS ASENTADAS CON UN CATÁLOGO DE JUEGOS CONSIDERABLE, NO SE VERÁN LAS POSIBILIDADES REALES DE UNA Y OTRA. DE MOMENTO, VAMOS A CONSIDERAR QUE LA PRIMERA BATALLA HA QUEDADO EN EMPATE. VEREMOS CÓMO SE DESARROLLA LA GUERRA EN EL FUTURO.

PACO DELGADO
REDACTOR JEFE DE MICROMANÍA

■ NINTENDO

Mario Party 2

Nintendo 64

Junio

Nintendo nos demostró el año pasado lo divertido que podía ser un juego de tablero protagonizado por Mario y su pandilla. Por eso ha decidido crear una segunda parte con más minijuegos, más opciones y mucha más diversión.





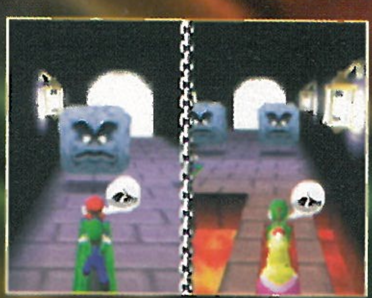
▲ Se está potenciando el juego en solitario con una curiosa montaña rusa donde el objetivo va a consistir en superar uno detrás de otro todos los minijuegos de los distintos mundos.

Los juegos de tablero suelen considerarse normalmente como parte del género de la estrategia, y por lo tanto un producto exclusivo para gente a la que no le importe pensar un poco mientras desarrollan partidas por el sistema de turnos. Por eso hay que alabar la inteligencia que demostró Nintendo en el anterior «Mario Party» desarrollando un sencillo pero atractivo sistema de juego capaz de cambiar la idea que teníamos de este tipo de títulos.

Las claves de su éxito no resultaban difíciles de explicar: todo consistió en reunir a los personajes más carismáticos de la compañía en tableros de distinta temática, donde los jugadores tenían que intentar conseguir las tradicionales estrellas mediante la adquisición de monedas participando en distintos minijuegos. Así de sencillo y así de eficaz. De esta manera se aprovechaban también las ►

La segunda parte de «Mario Party» está teniendo una acogida excelente en Estados Unidos. En su primera semana de lanzamiento ya se ha colocado en la segunda posición de los juegos más vendidos de aquel país.

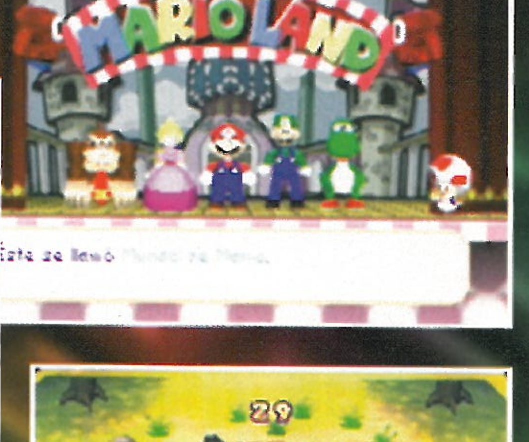






Los minijuegos

Nada menos que 58 divertidos minijuegos, entre las modalidades de Objetos, Batalla y varios jugadores contra otros, os aguardarán en este completo cartucho. Algunos son viejos conocidos que se han remodelado en su aspecto visual, pero casi todos son completamente nuevos y presentan unos gráficos mucho más detallados. Por supuesto, les sacaréis el máximo partido compitiendo a cuatro jugadores.

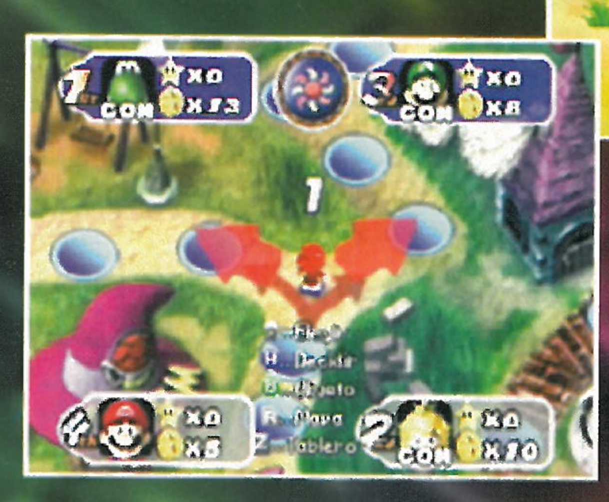


La intro de presentación va a ser divertidísima: todo está montado como un simpático teatro de marionetas donde los personajes hablan entre ellos mientras explican de qué va la historia.





Uno de los problemas de «Mario Party» fue la ausencia de traducción. Por suerte, los textos de esta secuela estarán en la lengua de Cervantes e incluso tendrá un tutorial explicando las reglas.





► posibilidades multijugador de la consola, permitiendo a cuatro jugadores competir simultáneamente en pruebas de habilidad directas y sin complicaciones. Partiendo de la base de que la idea era buena y funcionó estupendamente, ¿para qué modificarla entonces?

Nintendo ha optado por respetar por completo el desarrollo del original para crear esta secuela, y está optando por potenciar el aspecto más divertido de la misma, que son sin duda los minijuegos. Así, nos vamos a encontrar con una remodelación de algunos que ya conocíamos y la inclusión de muchísimos nuevos, con lo que ahora el número total va a ser bastante superior al que ofrecía el primer «Mario Party». Los programadores ►

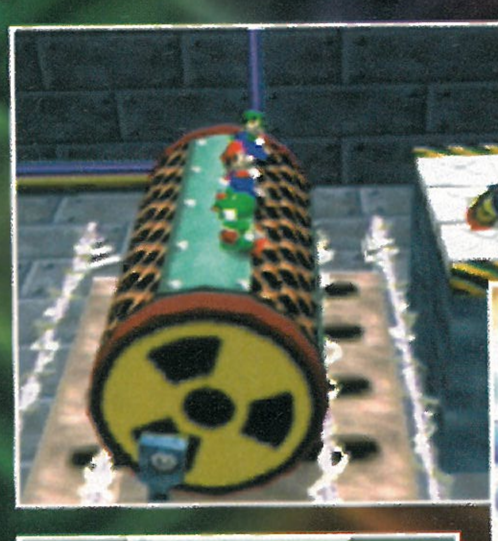


■ NINTENDO ■ JUEGO DE TABLERO

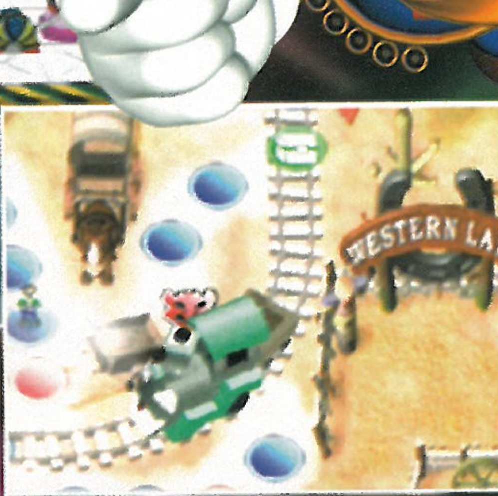


► se han devanado las meninges ideando nuevas pruebas, al tiempo que están potenciando el apartado gráfico de los eventos, que también será superior al del original. Para desplegar todos estos juegos imaginativos, nada mejor que diseñar nuevos tableros ambientados en distintos mundos en los que los personajes protagonistas cambiarán incluso de vestuario para adecuarse mejor a la ambientación. Mario, Peach, Yoshi, Wario, Luigi y Donkey no tendrán problemas en disfrazarse de piratas, de vaqueros o de arqueólogos para enfrentarse entre sí en unos tableros que respetarán la mecánica de casillas ya conocida.

Y esta vez sí que se va a traducir el cartucho, así que ya no vais a tener excusa para uniros a la "juerga". ¡Que empiece la fiesta!







Todos los tableros tienen mucho más detalle gráfico, y contarán con más posibilidades, como por ejemplo los paseos en esta locomotora.





Muchos más tableros para elegir

Todos los tableros son completamente nuevos, y esta vez tendremos más opciones donde elegir: el mundo del Terror, del Oeste, de los Piratas, el Espacio, los Misterios y, por supuesto, el del mismísimo Bowser.





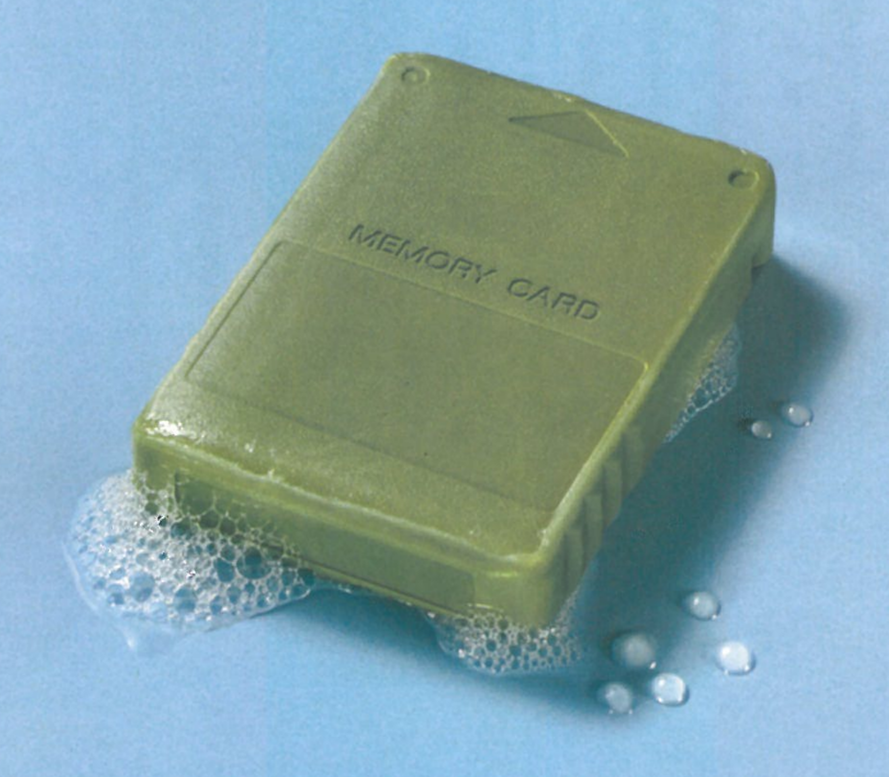
Lo Mejor

¡Que hayan ideado tantos minijuegos nuevos!

Lo Peor

El desarrollo del juego parece demasiado parecido al del título original.

Primera Impresión 





Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.

PlayStation®

Todo el **PODER**
en tus **MANOS**


Multi Tap


Link cable


G-CON 45


Euro AV cable


Dual Shock colores


Ratón


Memory Card colores


RFU Adapter

www.playstation.es

Preestreno

■ INFOGRAMES

Ronaldo V-Football

PlayStation

Junio

La licencia del laureado astro brasileño Ronaldo, en manos de Infogrames, va a dar lugar a este nuevo simulador del deporte rey, cuyas principales características serán un control muy dinámico y una jugabilidad a prueba de goles.

El juego que Infogrames está desarrollando, aprovechando la suculenta licencia firmada con Ronaldo, va a desembocar en un simulador para Playstation basado especialmente en dicho jugador y en la selección carioca. Será un simulador eminentemente jugable, con un control sencillo que permitirá que los partidos se desarrollen a un ritmo vertiginoso.

Muchos serán los aspectos que diferenciarán a este juego del resto de títulos ya presentes en el catálogo de PlayStation. Por ejemplo, los novedosos modos de juego, entre los que se encontrarán un original "survival" y un modo arcade con continuaciones, que se unirán a las habituales copas, torneos y ligas de siempre.

«Ronaldo V-Football» será también un juego muy completo a nivel de opciones, ya que podremos controlar una gran variedad de aspectos estratégicos de nuestro equipo en los partidos, así como configurar con un alto grado de libertad el desarrollo de los encuentros. ►



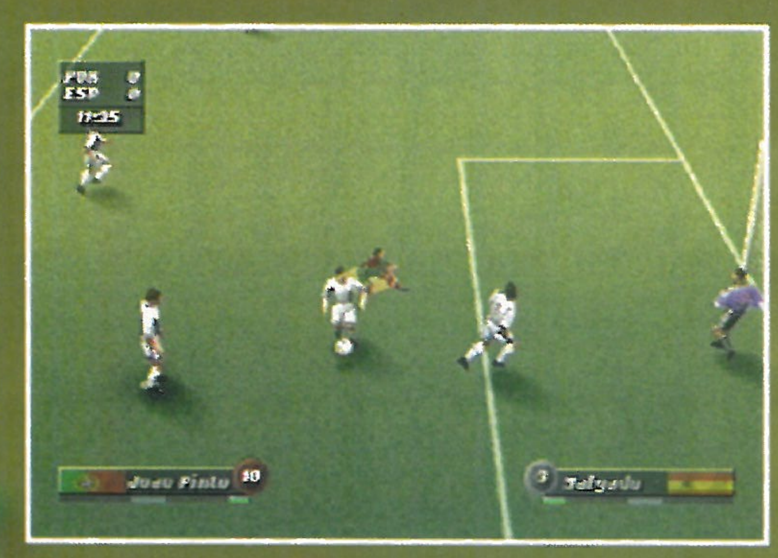


El aspecto gráfico estará a la orden del día, y el nivel de detalle rayará a buen nivel.



«Ronaldo V-Football» ya apareció hace unos meses para GameBoy Color, cosechando un éxito bastante considerable gracias a su estupenda jugabilidad. Ahora le toca el turno a la versión para la consola de Sony.





El juego incluirá 64 selecciones nacionales con nombres reales, y también algunos equipos "especiales", disponibles sólo en algunos modos.





La principal estrella del juego es Ronaldo, y por extensión la selección brasileña al completo. No hay ni que decir quienes serán los favoritos en cualquier torneo...

En el plano técnico, veremos un trabajo muy bien realizado, ya que los jugadores están siendo creados respetando sus características físicas reales, y las animaciones se están llevando a cabo mediante unas técnicas especiales que aportan gran realismo al movimiento.

Estamos hablando de un juego muy accesible para cualquier tipo de usuario, lo bastante completo como para satisfacer al jugón más exigente, pero también sencillo de aprender y de dominar para los menos amigos de la simulación más pura.

Un prometedor título bajo el sello y la garantía de Infogrames, al que sólo le falta un mes para poder echarle el guante, y ver así en acción al Ronaldo virtual, ahora que el de verdad está lesionado...

Si en algo va a ir bien servido este título, será en modos de juego., tanto por cantidad como por originalidad.

Lo Mejor

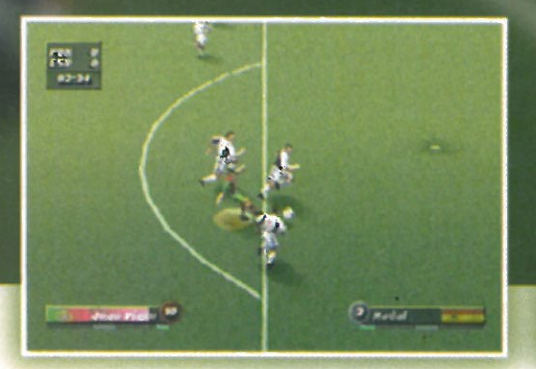
- Es muy rápido y divertido.
- La variedad de los modos de juego.

Lo Peor

- ¿Le faltará realismo?

Primera Impresión







■ KALISTO

Nightmare Creatures

El terror está de moda. Pero como no sólo de Survival Horror vive el jugador, Kalisto se ha decidido a actualizar su acertado beat'em up «Nightmare Creatures» para hacerlo mucho más grande, complejo y... terrorífico.

PSX DC

Junio

La historia de esta secuela tendrá lugar cien años después de los acontecimientos acaecidos durante el primer «Nightmare Creatures». El malvado científico Adam Crowley volverá a las andadas, pero esta vez apunta muy alto: su intención es resucitar a una poderosa criatura ancestral para fundirse con ella y alcanzar la inmortalidad, consiguiendo así ser invencible y dominar el planeta. Ahí es nada.

En esta ocasión no manejaremos a Nadia e Ignatius, sino a un nuevo personaje llamado Herbert Wallace, que se encuentra internado en un manicomio al comenzar la aventura. Nuestra primera misión será, por lo tanto, lograr salir del sanatorio para intentar frustrar los planes de dominación de Crowley a través de nueve escenarios, cada uno de ellos diez veces más grandes que los del «Nightmare Creatures» original.

La truculenta ambientación ideada por Kalisto nos llevará por las calles de Londres hasta alcanzar las catacumbas y el cementerio de París, para culminar en la mismísima Torre Eiffel. Para enfrentarse a la horda de monstruos que el megalómano Crowley colocará en nuestro camino, contaremos con un hacha muy afilada que nos va a permitir realizar multitud de movimientos de ataque, con la novedad de que ahora dispondremos de poderosos "fatalities" para terminar las ➤

▲ La historia va a tener más importancia y será narrada mediante más de un centenar de emocionantes escenas pregrabadas.

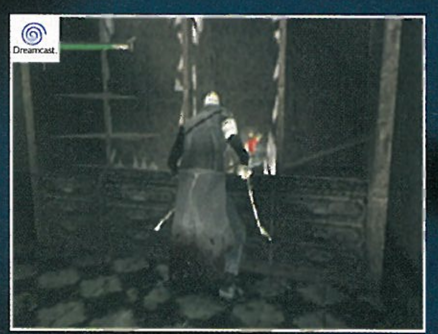
El primer «Nightmare Creatures» apareció en PlayStation hace más de dos años y supuso la consagración de la compañía Kalisto. Tras ´El vinieron títulos como «El Quinto Elemento» y «4 Wheel Thunder», su primer juego para Dreamcast.

Los escenarios

La ambientación será aún más oscura y ominosa y los escenarios tan largos que los programadores aseguran que tardaremos 45 minutos en recorrer cada uno, y eso sin contar los combates.







◄ Podremos interactuar (léase destruir) prácticamente con cualquier objeto del mobiliario. En los decorados hallaremos más de cien tipos de ítems, entre ellos varios tipos de magia, una de las novedades de esta segunda parte.



▲ Ya os vamos avisando: «NCII» va a ser calificado para mayores de 18 años por su el alto contenido "gore".

► luchas, principal componente del juego. No obstante, no penséis que todo se reducirá a pelear, ya que no están descuidando el componente de aventura y se desarrollará una trama más elaborada que en la primera parte, con cientos de objetos que utilizar para ir desvelándola.

La fecha de salida es este mes de mayo, por lo que el próximo número tendréis un completo comentario.

Monstruos salidos de nuestras peores pesadillas

Nos enfrentaremos a más de 20 tipos de criaturas que visualmente serán mejores que las de la primera parte, al contar cada una con más de mil polígonos texturados.

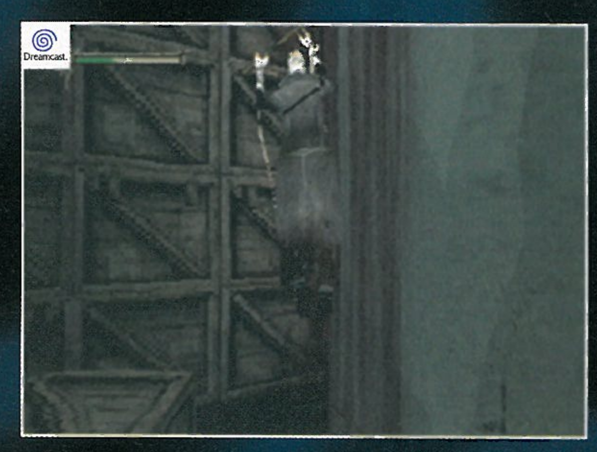












▲ La capacidad de movimiento de Herbert Wallace se está mejorando en todos los sentidos para adecuarse a la mayor diversidad en el diseño de los niveles.

Lo Mejor

▲ La estupenda ambientación y el larguísimo e imaginativo diseño de los niveles.

Lo Peor

▼ Pese a las novedades, parece que el desarrollo va a ser muy parecido al anterior.

Primera Impresión 



■ NAMCO

Dragon Valor

PlayStation

Junio

Namco entra en el fantástico universo medieval de magia, dragones y espadas con un sorprendente título que se aleja de los parámetros habituales, y que nos propone una experiencia a caballo entre el rol, la aventura y el beat'em up.

Nos situamos en la época medieval, es tiempo de caballeros, guerreros de espada en ristre, valerosos arqueros y, por supuesto, dragones. Estas legendarias criaturas están sembrando el terror por toda la población, y nosotros (cómo no) somos los únicos guerreros capacitados para acabar con ellos. Nuestra aliada, una mística espada que nos acompañará a lo largo y ancho de esta extensa aventura que constará de 2 CDs.

La mezcolanza de géneros será de lo más original, pues en principio se introducen elementos de juegos de rol, como el mapa con distintas localizaciones a las que ir accediendo, o los menús de estatus y organización de armas y magias. Pero también habrá aspectos típicos de los beat'em up, como el scroll horizontal y las peleas cuerpo a cuerpo ►

▲ Aunque la mayor parte del juego nos movemos horizontalmente, hay algunos recorridos "hacia adentro ".

Sagas como «Tekken» o «Ridge Racer» han marcado históricamente a Namco como una compañía especializada sólo en juegos de lucha y velocidad. «Dragon Valor» llega para acabar con este tópico.



El personaje no sólo ataca con la espada, sino también con golpes mágicos.



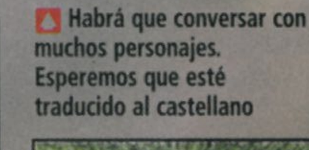


La considerable extensión de «Dragon Valor» ha obligado Sony a utilizar 2 CDs para contener el juego.





Esta aventura nos obligará a enfrentarnos a todo tipo de extrañas criaturas legendarias.



Habrá que conversar con muchos personajes. Esperemos que esté traducido al castellano





El juego nos deparará también algunos puzzles para resolver.

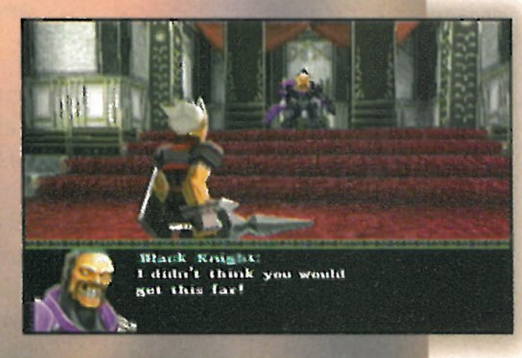


con los enemigos que nos irán saliendo al paso. Además, dispondremos de un buen número de movimientos y magias que se realizarán mediante combinaciones de botones. Por último, también se puede englobar a «Dragon Valor» en el género de la aventura, puesto que será necesario buscar objetos y resolver algún que otro puzzle, así como conversar con algunos personajes.

Como en todo juego de rol, tendremos unos niveles de fuerza y defensa que aumentarán con el tiempo, y los enemigos más poderosos nos dejarán magias que podremos adquirir y potenciar.

Todo esto se nos presentará bajo un aspecto poligonal bastante cuidado, con una buena variedad de enemigos y escenarios y una larga lista de escenas cinemáticas intercaladas, que utilizarán el mismo motor gráfico que el resto del juego para desarrollar la historia.

Pronto comprobaremos si este juego sirve para demostrar que Namco, después de todo, no vive sólo de la lucha y los coches.



Lo Mejor

- Una original mezcla de géneros.
- El interesante argumento.

Lo Peor

- Pese a todo, no da la impresión de ser muy innovador.

Primera Impresión





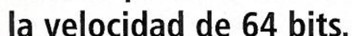
■ UBI SOFT ■ VELOCIDAD

F1 Racing Championship

Nintendo 64

Junio

Ya os lo avisamos. Los muchachos de Ubi llegan dispuestos a arrasar en todas las consolas con su nuevo simulador de F1, y para demostrarlo aquí tenemos una primera muestra de lo que será capaz de dar de sí la versión para N64 de «F1 Racing Championship». Comprobad cómo será la velocidad de 64 bits.





Los circuitos del campeonato oficial estarán recreados con una increíble fidelidad.



El cartucho de Ubi contará con 6 perspectivas diferentes durante la carrera, 2 interiores y 4 desde fuera de nuestro monoplaza.

Video System nos brinda un nuevo simulador de F1 para la consola de Nintendo. Con los dos «F1 WGP» para N64, y una versión de Dreamcast a sus espaldas, este nuevo cartucho supondrá un cambio radical en el estilo de simulación, tanto en los aspectos jugables como en la cantidad de opciones. Un giro que pretende convertir a «F1 Racing Championship» en el mejor simulador disponible hasta la fecha.

Preparáos para una sensación de velocidad sin precedentes, que además estará acompañada de un envidiable nivel de detalle en la recreación de cada monoplaza, con más de 250 polígonos por vehículo, y una fidelidad sorprendente en todos los circuitos del campeonato de 1999.

Sin embargo, no será el aspecto gráfico el punto más sobresaliente del juego, sino que todo el protagonismo recaerá sobre la ajustada jugabilidad del cartucho. Desde la conducción intuitiva del modo arcade, en la que tendremos que terminar en uno de los primeros puestos mientras atravesamos los "checkpoints" dentro del tiempo establecido, hasta el altísimo nivel de realismo de la simulación, todo tipo de jugadores podrán desenvolverse sin mayor dificultad en la conducción de los fórmula 1.

Por lo demás, el cartucho de Ubi contará con todo tipo de opciones mecánicas para que podamos optimizar el rendimiento de nuestra máquina según las condiciones climatológicas y, por supuesto, tampoco faltarán las asistencias de boxes, la repetición de las carreras o las voces en castellano del jefe de equipo

El próximo mes llegará esta segunda versión de «F1 Racing Championship», un prometedor título que apunta a lo más alto del catálogo de la velocidad en N64.

Lo Mejor

- La cantidad de opciones y el realismo.
- La ajustada jugabilidad.

Lo Peor

- No disponer de acelerador analógico.

Primera Impresión



HAZ LUCHAR A TUS POKéMON EN NINTENDO 64

Incluye Transfer Pak

Pokémon™ STADIUM

NINTENDO 64

Traducido y doblado al castellano.

Pokémon ¡Hazte con todos!™

Nintendo®

Tus **Pokémon**™, los que tú mismo has coleccionado y entrenado en tu Game Boy™, con sus poderes, sus habilidades, pero ahora en 3D. Lo único que necesitas es el **Transfer Pak**™, el accesorio incluido en **Pokémon Stadium**™ que hará que tus **Pokémon**™ de las ediciones roja, azul y amarilla de Game Boy™ entren en **Nintendo 64**™ en 3D, y puedan participar en todas las ligas de **Pokémon Stadium**™. **Nintendo 64**™ os espera a ti y a tus **Pokémon**™. Es hora de jugar en las ligas grandes.

pokemon.nintendo.es

■ SEGA

ChuChu Rocket!

Se acabó la espera. Los afortunados usuarios de Dreamcast van a poder disfrutar desde mediados del mes de mayo de una opción que, hasta ahora, era sólo privilegio de los jugadores japoneses y americanos: el juego on-line. Hobby Consolas visitó las oficinas de Sega España, donde están dando los últimos detalles al testeo de la versión española de «ChuChu Rocket!», y allí pudimos disfrutar de la primera experiencia multijugador a través de Internet en esta consola.



Ganará la partida aquel jugador que logre llevar más ratones hasta el cohete.

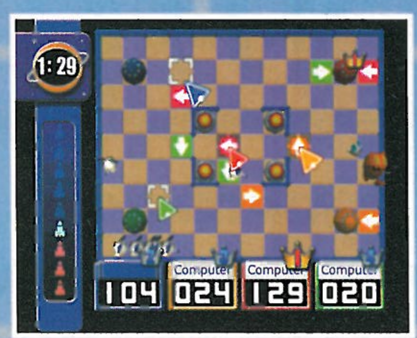
Dreamcast

Mayo

El servidor europeo de Sega ya es casi una realidad. Con él se completa el binomio que comenzó con el acceso gratuito a Internet mediante acuerdo con British Telecom, y que ahora va a acabar de dar sus frutos permitiendo a los jugadores de toda Europa que posean una Dreamcast jugar simultáneamente a través de la Red de Redes. El juego elegido como pionero de esta experiencia es «ChuChu Rocket!», un original puzzle que ya ha enganchado a medio mundo a través de los servidores situados en Japón y Estados unidos.

Como podéis ver por las pantallas, su aspecto gráfico no explota precisamente las posibilidades gráficas de Dreamcast; más bien parece de una consola varias generaciones anteriores. Entonces, ¿qué es lo ►



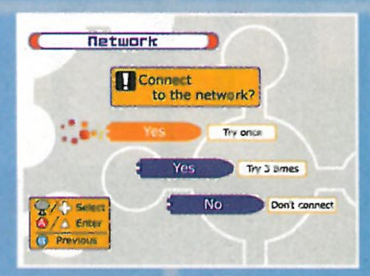




El juego on-line se basa en grandes ordenadores denominados servidores, cuya función es gestionar las acciones de miles de personas que juegan a la vez en distintos puntos del planeta. Sega ya ha instalado los suyos en Europa.

¡Por fin vamos a poder jugar on-line...!

A la izquierda podéis ver la pantalla desde la que accederemos al servidor europeo, y a su lado, varias partidas a las que podemos unirnos una vez conectados. Los textos estarán en castellano.







El bicho de la parte superior es un gato. Habrá que tener cuidado, ya que si entra en el cochete, nos restará ratones.



Los ratones se moverán a gran velocidad y nosotros tenemos que colocar flechas para alterar su dirección.





➤ que hace tan especial a este juego como para ser el primero en abrir fuego en Internet?

Como suele ocurrir con los puzzles más adictivos, su apariencia gráfica no es un requisito imprescindible para disfrutar de su simple pero atractiva mecánica: tenemos un cohete y hemos de intentar llevar al mayor número de ratones (en japonés "chuchus") hasta él. Para conseguirlo, habrá que colocar unas flechas indicando la dirección hacia la que queremos que vayan, con la única limitación de que no podemos tener más de tres flechas en pantalla. Esto, a priori, no parece demasiado sugerente, pero como ocurre con juegos como «Tetris», hasta que no lo pruebas no te das cuenta de su irresistible desarrollo.

Hemos probado *in situ* «ChuChu Rocket!» y os podemos decir que la experiencia de juego online es realmente fantástica. El retardo del servidor en mostrar las acciones de los cuatro jugadores simultáneos en la televisión (lo que en el argot informático se denomina "lag") es mínimo, aunque habrá que esperar a ver cómo funciona la cosa con miles de usuarios conectados.

...y también nos lo pasaremos bien en solitario





El modo multijugador es la gran baza de este juego, pero tampoco andará corto de modos para un sólo jugador. El que más nos ha gustado hasta ahora es el "puzzle", donde contamos con un número de flechas limitado.

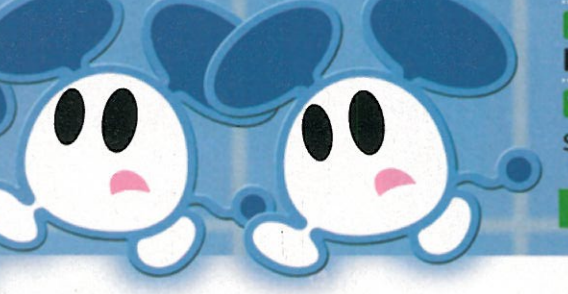
Lo Mejor

¡Poder jugar on-line!

Lo Peor

¿Cómo se portará el servidor con muchos usuarios?

Primera Impresión 





■ LUCASARTS

Jedi Power Battles

El Episodio I de La Guerra de las Galaxias repetirá en Playstation, esta vez convertido en un "beat ´em up" de impresionante factura que llega dispuesto a saciar a quienes no quedaron del todo convencidos con la primera aventura.

PlayStation

Junio



Con una de las licencias más jugosas a sus espaldas y una realización técnica poco habitual en este tipo de lanzamientos, «Jedi Power Battles» será la más prometedora aportación al género de los arcades de lucha que próximamente veremos en Playstation.

El último compacto de Lucasarts nos pondrá en la piel de 5 caballeros Jedi sacados directamente de "La Amenaza Fantasma", cuya misión será terminar con el bloqueo comercial que la Federación ha impuesto sobre el planeta Naboo. Además de abrirnos paso repartiendo mandobles de nuestro sable de luz a cuantos droides de combate se crucen en nuestro camino, nuestra labor consistirá en superar los ►

Además de derrotar a los enemigos, los Jedi cumplirán misiones de escolta o rescate.



En los momentos más complicados podremos hacer uso del poder de la fuerza

Tras «Racer» en N64 y Game Boy, y «La Amenaza Fantasma» en PlayStation este será el tercer juego basado en la película de Lucas, que llega justo cuando se acaba de poner a la venta en España la versión en video del film.

Maestro y joven Padawan

La estrella del compacto será sin duda el modo para dos jugadores simultáneos, en el que cada uno podrá controlar uno de los 5 caballeros Jedi del concilio.





➤ 10 niveles que componen el juego con la única ayuda de la fuerza, y de un compañero si las cosas se ponen difíciles.

Qui Gon Jinn y Obi Wan Kenobi tendrán que atravesar medio universo, desde el remoto planeta desértico de Tatooine hasta la capital de la república en Coruscant, para acabar con la oculta amenaza de los Sith, y para ello contarán con la colaboración de tres miembros del concilio Jedi: Plo Koon, Adi Gallia y el veterano Mace Windu, cada uno con sus características especiales y diferentes poderes en la fuerza.

Este lanzamiento se completará con unos escenarios calcados a los que pudimos ver en la película, además de darnos la posibilidad de pilotar las naves de la Federación, descubrir personajes ocultos e incluso participar en algunos minijuegos. Todo para redondear un juego que parece dispuesto a hacer justicia a la magistral película.

Ya sólo falta un mes para que podamos comprobar cómo fluye la fuerza de nuevo en la consola de Sony.



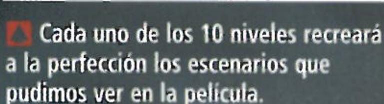






▲ A lo largo del juego, nos encontraremos con varios niveles en los que podremos controlar algunas naves de la Federación, como el STAP y el tanque de batalla.





▲ Cada uno de los 10 niveles recreará a la perfección los escenarios que pudimos ver en la película.







Lo Mejor

▲ Ser un caballero Jedi.

▲ La increíble ambientación.

Lo Peor

▼ La dificultad parece excesiva.

Primera Impresión



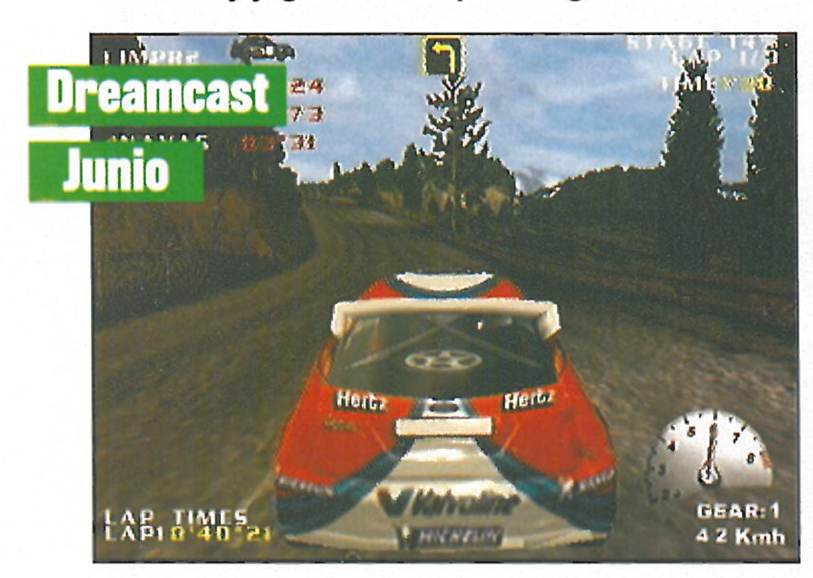
■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD

V-Rally 2

Tras un laureado paso por la consola de Sony, el popular simulador de rallies de Infogrames aterrizará en Dreamcast con una depurada versión, que combinará realismo y jugabilidad a partes iguales.



Dreamcast
Junio



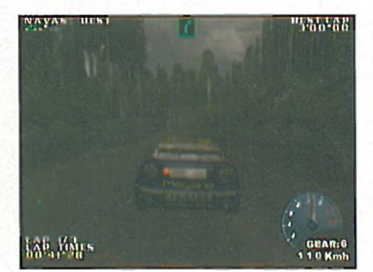


Esta nueva vista reducirá considerablemente el campo de visión del jugador, aunque resulta muy real.



La versión de 128 bits también incluirá los vehículos secretos, que serán una decena en total.





Desde que Infogrames anunciara la conversión de «V-Rally 2» a la consola de Sega, todos empezamos a intuir que el género de la velocidad incorporaría a sus filas un título sensacional. Y así será, porque sólo hemos necesitado un primer contacto para comprobar el excelente trabajo de los genios galos, que aprovechando las enormes posibilidades del motor de Dreamcast, están completando una versión que recreará con gran fidelidad el mundo de los rallies..

A pesar de no incluir nuevos modos de juego con respecto a la versión de 32 bits, este GD ofrecerá algunos aspectos ligeramente retocados, como el editor de circuitos, que en esta ocasión contará con un mayor número de opciones y con un sistema de edición mas avanzado.

En cuanto al catálogo de coches disponibles, os podemos adelantar que, cuando menos, se añadirá un nuevo modelo a la lista, manteniendo eso sí el mismo sistema de categorías, que seguirá ofreciendo los vehículos 4x4 y los de tracción delantera.

Pero es en el apartado gráfico donde realmente se apreciará la inyección de calidad de esta conversión, ya que tanto el diseño de los coches como las texturas y los trazados alcanzarán una resolución impresionante. También cabe señalar las mejoras en el sistema de daños, que ahora mermarán de forma mas acusada el rendimiento y la respuesta de los vehículos.

En definitiva, que todos los amantes del género y aquellos que no hayan disfrutado todavía de la versión de PlayStation, tienen ante sí un título al que seguir la pista, y que se convertirá, sin duda, en la gran amenaza del hasta ahora intocable «Sega Rally 2».



El editor de circuitos ofrecerá nuevas opciones en esta versión.

Lo Mejor

- El impresionante apartado gráfico.
- El sensacional toque de realismo.

Lo Peor

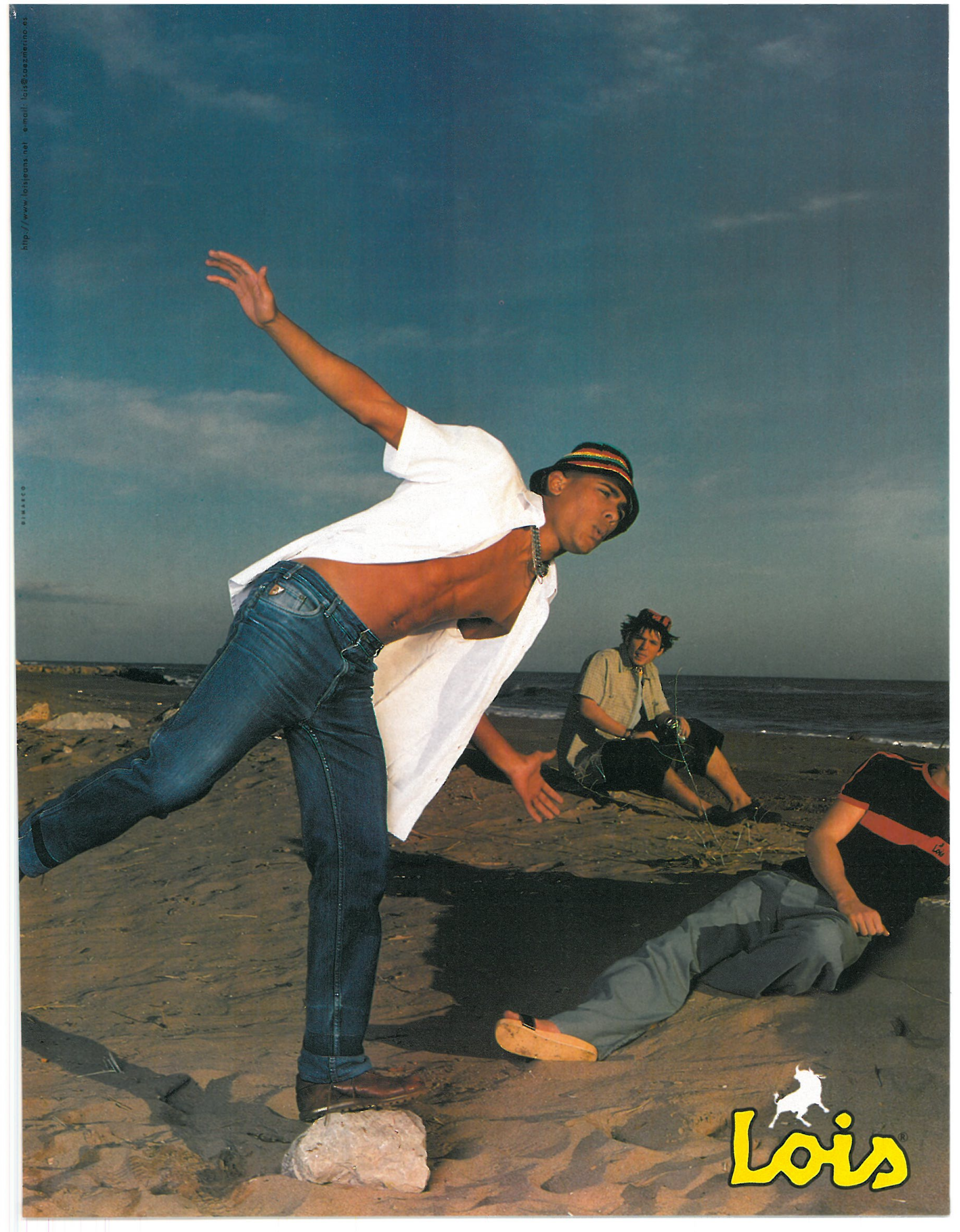
- Hay novedades, pero debería haber aún más.







La potencia de Dreamcast se dejará notar en en todos los elementos gráficos del juego.


http://www.loisjeans.net e-mail: lois@saezmerino.es
Lois®

■ ELECTRONIC ARTS

Need for Speed: Porsche Unleashed

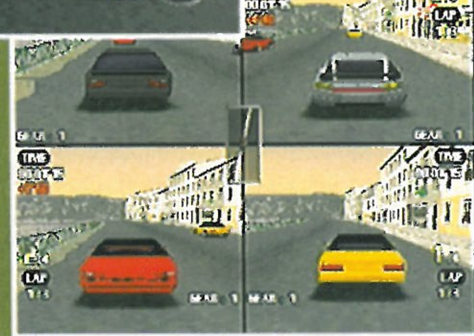
Los deportivos de lujo siguen siendo el hilo conductor de la última entrega de la saga de conducción de Electronic Arts. Aunque por vez primera, en lugar de contar con un garaje de marcas y modelos múltiples, «Need for Speed» llegará a Playstation avalado por una única casa de automóviles, la prestigiosa firma alemana Porsche.



Todos aquellos que sueñen con conducir un coche de lujo tienen en la saga «Need for Speed» la respuesta a sus ansias de potencia. Con 4 entregas por delante, el mes que viene nos llega este «NFS: Porsche Unleashed», un compacto que por primera vez hará un poco de historia y nos permitirá conducir cualquier modelo disponible desde los inicios de la marca Porsche en la industria del automóvil.

Por lo demás, el juego se moverá dentro de las premisas marcadas por sus antecesores, con unos escenarios casi pictóricos que repartidos por todo el mundo servirán como pista de pruebas a los deportivos de nuestro garaje, que sólo podremos conseguir si invertimos previamente nuestras ganancias de carreras anteriores.

Por otra parte, los modos de juego contrarreloj y persecución también harán acto de ►



«NFS: Porsche Unleashed» incluirá modos de juego para todos los gustos, desde la persecución policial típica de la serie hasta un modo para 4 jugadores.





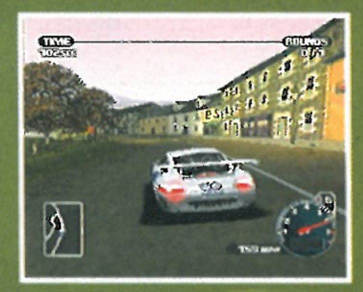
■ VELOCIDAD

Como siempre, las pistas estarán situadas en diferentes lugares del mundo.



El juego pondrá a nuestra disposición todos los deportivos de la compañía alemana Porsche.





➤ presencia en esta quinta entrega, esta vez acompañados por un modo para 4 jugadores y una especie de "capture the flag" adaptada a la conducción. Y todos ellos con un aspecto técnico cuidado hasta el más mínimo detalle, en el que destacan la sensación de velocidad y, sobre todo, los desperfectos ocasionados en nuestros vehículos por los accidentes, que podremos reparar al final de cada carrera.

La suavidad de control, con importantes diferencias dependiendo del modelo escogido, y un amplio catálogo de circuitos que muestran todo tipo de condiciones climatológicas añaden mayores atractivos al que sin duda resultará el mejor de la serie «Need for Speed».

Lo Mejor

- Poder competir con todos los modelos de la firma alemana.
- El modo para 4 jugadores.

Lo Peor

- Pequeños defectos gráficos en la recreación de los escenarios.

Primera Impresión 

■ KONAMI ■ DEPORTIVO

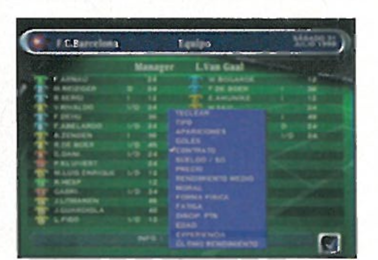
Barça Manager 2000

El reciente acuerdo entre Ubi Soft y la directiva blaugrana ha dado como fruto «Barça Manager 2000», un completo simulador manager que hará las delicias de los aficionados al fútbol.





PlayStation
Mayo



Ya lo anunciaron tras el acuerdo. Ubi, la multinacional francesa con sede en nuestro país, sería la encargada de coger las riendas de un ambicioso proyecto que tenía como abanderado a uno de los clubes españoles con más títulos en su palmarés, el Barça.

El juego, que ha sido programado por ANCO, incluirá una extensísima base de datos con la información actualizada referente a los clubes que pueblan las cuatro ligas más prestigiosas del viejo continente: Liga Española, Premier League, Liga Francesa y Calcio.

En cuanto al sistema de juego, no incorporará cambios sustanciales respecto a los títulos del mismo género, permitiéndonos desde gestionar la totalidad de los aspectos de un club hasta asumir las labores de entrenador, todo ello bañado en una imponente atmósfera culé (con himno incluido).

En resumen, todos los amantes del deporte rey, y en especial los seguidores azulgranas, tendrán ante sí un adictivo simulador manager que intentará competir con un rival directo, «Manager de Liga», de Codemasters.



Estas son las ligas europeas disponibles, que contarán con un sinfín de equipos.



Gracias a esta opción, podremos seguir con detalle en desarrollo de los partidos.

Primera Impresión 

■ CRAVE

Dragon´s Blood

Dreamcast

Junio

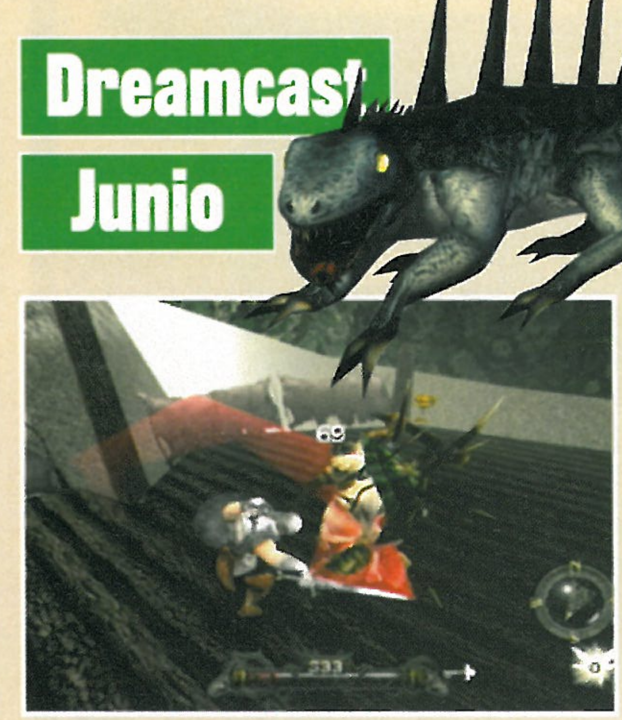
El mundo medieval fantástico arrasa en DC. Después del notable «Soul Fighter», y a la espera de los próximos «Berserk» o «Silver», «Dragon´s Blood» se convierte en el candidato ideal para saciar a quienes están todavía sedientos de aventura en un mundo de espada y brujería.



En otro tiempo, en otro lugar, las criaturas nocturnas amenazan con destruir a todas las razas de la tierra, y sólo la magia y una buena espada pueden evitar esta catástrofe. Nuestro deber, como buenos caballeros andantes, será recorrer los territorios de elfos, humanos y enanos para ir acabando con los invasores y, de paso, recoger objetos mágicos y acumular experiencia para mejorar nuestras características.

Este es, a grandes rasgos, el argumento del próximo "beat ´em up" para Dreamcast, un GD que mezclará el clásico desarrollo de combates tridimensionales con algunos elementos más cercanos a las aventuras, como la búsqueda de llaves e interruptores, pero siempre en una línea fiel a los clásicos juegos de "avanzar y pegar".

Nuestros dos protagonistas -un guerrero y una hechicera- serán capaces de utilizar sus habilidades mágicas para abrirse paso por los enormes escenarios que forman este mundo misterioso. Y cuando decimos enormes, no estamos exagerando, ➤



La parte fundamental del juego estará ocupada por los numerosos combates contra el ejército del dragón rojo.



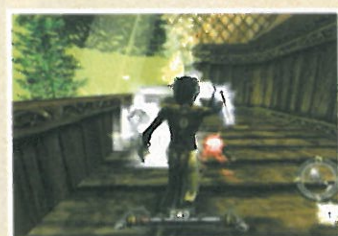
El juego contará con 15 enormes niveles ambientados en un mundo medieval fantástico tipo "Dragones y Mazmorras"



El juego cuenta con la nada despreciable cifra de 30 enemigos diferentes de elevada IA.

➤ pues la extensión de cada nivel es tan grande que, al igual que ocurría en «Soul Fighter», será necesario que utilicemos un mapa para guiarnos, además de dejar pequeñas marcas que nos indiquen los puntos por los que hemos pasado con anterioridad.

Una cuidada ambientación, cierta libertad a la hora de escoger los escenarios y, sobre todo, un nutrido elenco de enemigos de comportamiento muy inteligente, se encargarán de ponerle la guinda a un GD que promete diversión sin complicaciones.



Lo Mejor

- La ambientación medieval
- Poder subir de nivel y ganar nuevos atuendos.

Lo Peor

- Las animaciones de nuestro personaje parecen lentas.

Primera Impresión 

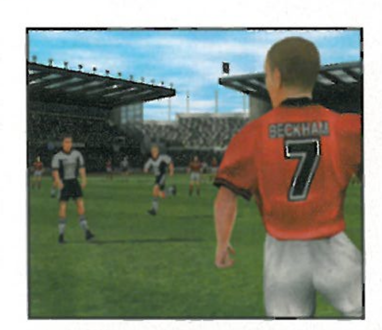
■ SEGA ■ DEPORTIVO

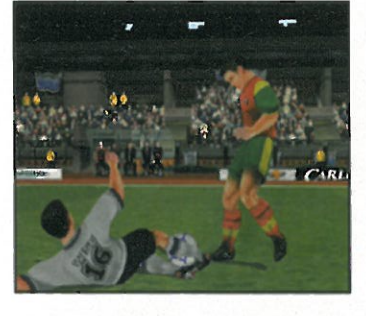
Sega WWS Euro 2000 Edition

El primer juego de fútbol desarrollado por Sega que apareció para Dreamcast, «Worldwide Soccer», va a recibir su primera secuela en breve, centrándose en el próximo Campeonato de Europa de Selecciones.

Esta circunstancia va a provocar que esta versión no sea una mera actualización de los datos de la anterior entrega, sino que va a contar con un buen puñado de novedades.
Por ejemplo, se están incluyendo más de 50 equipos nuevos (ahora serán casi 100), entre los que estarán todos los clasificados para la Eurocopa que se celebrará en Junio
El equipo desarrollador del juego, Silicon Dreams, está haciendo una renovación bastante profunda, lo que implicará 6 modos de juego adicionales (copas y ligas), y un nuevo diseño de los jugadores, más detallado y nítido, con unos 2.500 polígonos por jugador, todo un récord hasta la fecha.

Otros aspectos menos claros a primera vista, como la IA y la programación lógica de los partidos está recibiendo una atención especial para mejorar la anterior versión del juego. Así, por ejemplo, ahora los jugadores mirarán a la pelota continuamente durante el partido, y si en algún momento van ganando por mucha diferencia, cambiarán a una estrategia de juego más conservadora, aumentando con ello el realismo de los partidos. Todas estas novedades parecen asegurar que esta versión tendrá la suficiente personalidad como para llegar muy alto en el género balompédico de la 128 bits de Sega. Pronto lo comprobaremos.







Las animaciones se están realizando con innovadoras técnicas de captura de movimiento.



Dreamcast
Junio



Los nuevos estadios reales, como el Amsterdam Arena de esta pantalla, lucirán un aspecto impresionante.



Las características físicas de los jugadores están siendo muy respetadas. Aquí tenéis a Suker.



Lo Mejor

El alucinante aspecto gráfico que ya puede vislumbrarse en estas pantallas.

Lo Peor

¿Se habrá mejorado la jugabilidad de la anterior entrega?

Primera Impresión





TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
CORE
EIDOS
Avda. de Burgos, 16 D. 1º 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
Tomb Raider, The Last Revelation© y TM Core Desing Limited 1999. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.
GRATIS
ALQUILERES DE ESTRENOS
en
BLOCKBUSTER
AL COMPRAR TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS
Y ADEMÁS
UN RASCA Y GANA CON
REGALO SEGURO
AL ALQUILAR UN VIDEOJUEGO
Y COMPRAR UN LITRO
DE Coca-Cola
2X1
EN ALQUILER
DE VIDEOJUEGOS
DURANTE 3 MESES
AL COMPRAR CUALQUIER
CONSOLA

Consola: PlayStation Compañía: Square

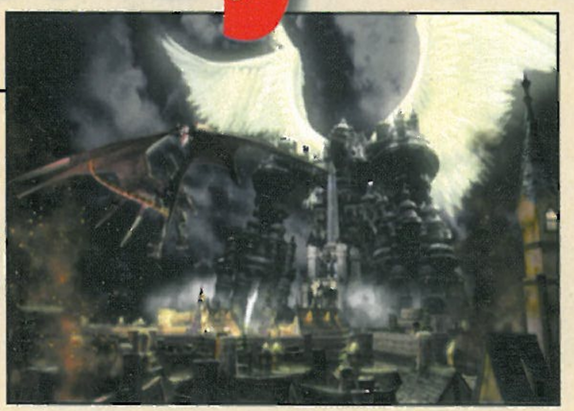
Square regresa a sus orígenes

Hironobu Sakaguchi, presidente de Square USA y uno de los creadores de la serie, ha comentado que esta nueva entrega va a ser la más cercana a su ideal, la que mejor conjuga todos los elementos anteriores. Pese a faltar muy poco para salir en Japón, las noticias llegan con cuentagotas...

Final Fantasy IX

La aventura

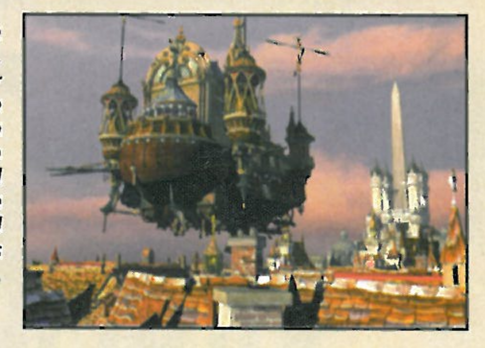
Un mundo de espada y brujería



El secretismo con que Square ha querido rodear a «Final Fantasy IX» hace que no se conozca casi ningún detalle de este nuevo episodio de la saga. Sólo podemos deciros que, a tenor de las impresionantes pantallas que aquí os mostramos, parece que la compañía ha decidido volver a los orígenes y ambientar esta nueva historia en un mundo fantástico al estilo de «Final Fantasy VI», muy alejado del ambiente futurista de los dos últimos títulos. El regreso del reputado ilustrador Yoshitaka Amano para encargarse de los diseños así parece confirmarlo.

Podemos esperar un mundo plagado de dragones, magia y fantasía, donde la línea argumental llena de amistad, intrigas, giros, romance y traición vuelva a ser el eje central del juego. De momento, disfrutad con estas deliciosas capturas hasta que conozcamos más detalles del argumento de este esperado juego, que si nada falla se pondrá a la venta en Japón el día 19 de julio, según ha confirmado Square.

Exceptuando la ambientación, que vuelve a ser en la línea de espada y brujería que caracterizó a la serie hasta el capítulo seis, se desconocen el resto de detalles del argumento.



El sistema de juego

¿Con qué nos sorprenderá Square esta vez?



Estas son las únicas pantallas suministradas por Square que muestran escenas reales del juego, y no renderizaciones o escenas pregrabadas. Gracias a ellas podemos deducir que se mantienen los escenarios renderizados con figuras poligonales, pero el resto de incógnitas, como el sistema de combate, magia, y gestión de personajes que utilizará, siguen siendo un misterio. De todo ello, sólo sabemos que incluirá un sistema de batallas similar al de los dos Final Fantasy anteriores (esto es, el llamado "sistema de combate activo") y que las magias tendrán algo que ver con ciertos cristales, parecido a lo visto en «Final Fantasy VI». Esto no significa que no vayamos a contar con los espectaculares Guardianes de la Fuerza, ya que Square no se ha pronunciado en contra. Lo que sí parece más que un rumor es que, en caso de aparecer éstas, el tiempo de invocación será más corto, por lo que lo más probable es que disfrutemos de un ritmo de juego más rápido.





Los héroes de Final Fantasy IX, en la televisión

Coca Cola y Square unen sus fuerzas en un anuncio de ensueño



Durante el Tokio Game Show, Square anunció que había llegado a un acuerdo con Coca-Cola para colaborar en el desarrollo de un spot publicitario basado en «Final Fantasy IX». La campaña de emisión comenzó en televisión el pasado 6 de marzo en Japón, con un anuncio al que pertenecen las fabulosas imágenes que podéis ver aquí. De esta manera, los telespectadores japoneses han sido los primeros en poder ver en movimiento a los nuevos héroes de la saga. La escena muestra una plaza de una de las ciudades que aparecerán en «FF IX», con una multitud descorchando botellas de Coca-Cola mientras Zidan (nombre provisional), uno de los personajes, corre dando saltos por el lugar. Pronto se le unen el mago Vivi y el caballero Steiner y la ciudad ruge en un puro clamor. No sabemos si esta campaña llegará a nuestro país en algún momento, pero os aseguramos que el vídeo, realizado totalmente por ordenador, es sencillamente espectacular.





Los personajes

Protagonistas de la mayor aventura de PlayStation

Square ha confirmado que nuestro grupo de aventureros podrá contar con ocho personajes distintos, de los cuales podremos controlar a cuatro simultáneamente durante los combates. El diseño de éstos ha corrido a cargo de Yoshitaka Amano, que ha preferido volver al look "superdeformed" de anteriores capítulos, pero sin renunciar a dar a cada uno una fuerte caracterización. Así, de momento se conoce a tres de los protagonistas, que aquí os presentamos. El personaje principal será Zidan Tribal, un chico de 16 años cuya profesión no es otra que la de ladrón. También encontraremos a Adelbert Steiner, un caballero de brillante armadura, y a Vivi Ornitier, un misterioso mago negro de tan sólo nueve años de edad, y que al parecer será uno de los catalizadores principales de la aventura.

«Final Fantasy IX» será la despedida de esta serie de la actual PlayStation, y Square quiere que sea el mejor juego de la historia de la consola.









Consola: Nintendo 64 Compañía: Nintendo

La mayor aventura de Nintendo 64

Miyamoto quiere hacer un regalo más a los usuarios de Nintendo 64 antes de meterse a fondo con la prometida Dolphin, y ¿qué mejor que un nuevo capítulo de las aventuras de Link? Una epopeya todavía más apasionante que «Ocarina of Time» que nos deparará grandes sorpresas.

Legend of Zelda: Majora's Mask

El argumento

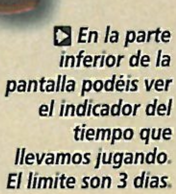
Un mundo al borde del cataclismo



La historia de este nuevo «Zelda» tendrá lugar varios meses después de los eventos que pudimos vivir en «Ocarina of Time», aunque no será exactamente una continuación al pie de la letra. La paz ha sido restablecida en Hyrule y todo sigue su ritmo normal, hasta que un día Link se encuentra en el bosque con un extraño personaje llamado Stalkid. Este tipo asegura haber raptado a Epona, y rápidamente desaparece a través de una extraña puerta, que resulta ser un portal dimensional a una especie de mundo paralelo.

Lo primero que Link verá al cruzarla intentando atrapar a Stalkid es una enorme luna en el cielo que se acerca hacia la superficie del planeta, tan rápidamente, que en tres días el choque será inevitable. Y ese es exactamente el tiempo de que vamos a disponer para intentar solucionar este dilema: tres días. Miyamoto ha revelado que, para acrecentar la tensión del juego, todos los eventos tendrán lugar en tiempo real (el tiempo será marcado en todo momento por un reloj), lo que significa que el mundo será destruido si jugamos demasiado despacio, obligándonos a tomar decisiones con rapidez e inteligencia en paisajes nuevos y desconocidos.





En la parte inferior de la pantalla podéis ver el indicador del tiempo que llevamos jugando. El límite son 3 días.



Las habilidades de Link

Las máscaras serán las nuevas protagonistas

Mucho habíamos escuchado acerca del nuevo papel de las máscaras que Link va encontrando durante el juego, pero ahora ya conocemos su función definitiva: al ponérselas, Link adquirirá el aspecto y las habilidades de otros personajes. De momento, hemos visto los efectos de tres de las casi veinte máscaras que se estima contendrá el juego: la Máscara de Goron, la de Deku Scrub y la de Zora (como recordaréis, estos personajes aparecían en «Ocarina of Time», y en este nuevo Zelda volveremos a encontrarlos).

Los efectos de transformación de las máscaras van a ser espectaculares, no sólo por el impresionante "morphing" físico de Link, sino por los nuevos poderes que ello conlleva para nuestro personaje. La Máscara de Goron, por ejemplo, le permitirá convertirse en uno de los entrañables comedores de rocas de «Ocarina of Time», permitiéndole mover objetos más pesados o girar a toda velocidad sobre sí mismo. Por su parte, la de Zora hará que Link surque las profundidades marinas como si de un delfín se tratase. Además, cada nueva forma nos va a permitir tocar un instrumento musical diferente, con nuevas melodías mágicas de distintos efectos. Entre otros, cabe destacar unos curiosos tambores, una guitarra y, por supuesto, nuestra inseparable y querida ocarina.

Una de las transformaciones que Link sufrirá durante la aventura. Cuando esto ocurra, lo único que nos indicará que es realmente nuestro héroe será su inseparable capucha verde.









Con «Majora's Mask», el genial Miyamoto volverá a ofrecernos otro apasionante cartucho que incluso puede superar a «Ocarina of Time».

El apartado técnico

Link lucirá en Alta Resolución

Miyamoto ha confirmado que, salvo cambio de última hora, «Majora´s Mask» requerirá obligatoriamente el uso del Expansión Pak para poder funcionar. Los 4 MB extras de memoria le están permitiendo a este genio incluir escenarios más variados, como un oscuro pantano, una aldea nevada situada entre las montañas, un bosque encantado o una preciosa ciudad con un reloj gigante que, inexorablemente, va marcando el tiempo de juego que nos queda antes de la catástrofe. La atmósfera general será más oscura, ominosa y también más fantástica que en «Ocarina of Time», gracias a la mayor potencia gráfica, que además permitirá mostrar más enemigos en pantalla. Éstos tendrán también una IA aún más desarrollada, y serán más variados, así que no os sorprendáis si volvéis a ver a las criaturas de sombra con forma de gusano de «A Link to The Past», enormes esqueletos de aspecto amenazador o plantas carnívoras tan grandes como un jefe final. Por último, los efectos especiales y el aspecto de los personajes brillarán como nunca en esta nueva joya del maestro Miyamoto.



Gracias a la expansión de memoria vamos a ver a un Link con mejor aspecto que nunca recorrer escenarios más detallados que en el primer Zelda.



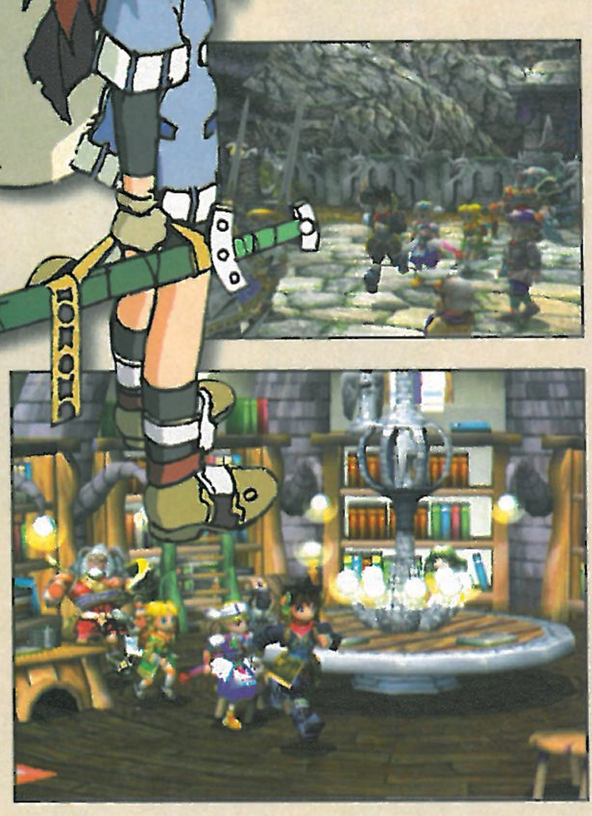


Consola: Dreamcast Compañía: Game Arts

El rol clásico se pone a la última

De reciente aparición en la consola de Sony, y con una versión para Saturn a sus espaldas, la serie «Grandia» llega a los 128 bits de Sega flanqueada por un estilo de juego mucho más adulto y una puesta en escena excepcional.

Grandia II



El desarrollo

Novedades para todos los gustos

Las primeras imágenes de «Grandia II» dejaron con la boca abierta a los asistentes al último Tokyo Game Show de Japón. Su renovado aspecto tridimensional y el cambio de "look" de sus protagonistas, que han abandonado el estilo "superdeformed" para dar una imagen mucho más adulta, eran sólo el preámbulo de un estilo de juego mucho más profundo que sus antecesores. Además de una historia de mayor complejidad, y de incluir nuevos items y habilidades para nuestros personajes, en esta nueva aventura tendremos la posibilidad de manejar 4 protagonistas de manera simultánea, lo que añadirá nuevas posibilidades al desarrollo.





Una de las particularidades de «Grandia II» es la posibilidad de controlar a 4 personajes distintos de modo simultáneo.

Tanto los personajes protagonistas como los escenarios están realizados completamente en 3D, consiguiendo un aspecto más realista que en entregas anteriores.





Las secuencias de acción

El motor gráfico a pleno rendimiento

En algunos momentos del juego, nuestros personajes tendrán que tomar las riendas de la aventura y superar algunas situaciones comprometidas. Tanto las escenas cinemáticas como aquellas en que mantenemos el control estarán realizadas con el mismo motor gráfico del juego, lo que no significa que pierdan un ápice de espectacularidad, ya que la memoria RAM de Dreamcast ha permitido que se realicen estos vídeos con una calidad impresionante.



Los momentos más espectaculares de la aventura se desarrollan mediante espectaculares escenas cinemáticas realizadas con el mismo motor gráfico del juego.





«Grandia II» llega a los 128 bits de Sega con un aspecto muy manga y totalmente tridimensional.

Los combates

Por turnos y muy espectaculares



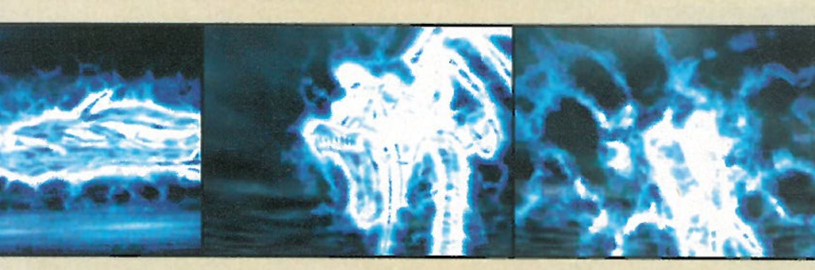
El sistema de combate es uno de los aspectos que se han mantenido intactos respecto a los juegos anteriores. Siguiendo la estela de la serie «Final Fantasy», los turnos del combate detienen la acción y nos permiten actuar con cada personaje de modo independiente, cuya velocidad de reacción vendrá determinada por su experiencia. Además los golpes especiales y el uso de "magias" también irán acompañados del acostumbrado despliegue de efectos especiales, lo que añadirá un mayor atractivo al desarrollo de estos enfrentamientos.

Los combates siguen el tradicional sistema de turnos, en el que la velocidad de nuestras intervenciones depende de la experiencia que acumulemos.









Esta es una muestra del impresionante despliegue gráfico que se produce cada vez que ejecutamos las "magias" durante un combate.

Consola: Dreamcast Compañía: Climax Graphics

Atracciones de pesadilla

Los responsables de «Blue Stinger» ahondan en nuestros más profundos terrores y nos brindan la oportunidad de vivir una noche de pesadilla en el parque de atracciones más tenebroso jamás diseñado. Ya está aquí el título destinado a destronar a «RE: Code Veronica».

illBleed



La casa encantada no es más que una de las atracciones de este terrorífico parque, aunque en ella se desarrollarán los momentos más tensos del juego.







Los escenarios

La feria del terror

«IllBleed» se desarrolla en un enorme parque de atracciones diseñado para acabar con cuantos se atrevan a pasar una noche en él. Mansiones encantadas, túneles del terror y macabros juegos se reparten entre más de 1500 atracciones diferentes, todas ellas mortales. Para dar vida a este tétrico escenario, los muchachos de Climax Graphics han generado cada estancia completamente en 3D, cuidando hasta el más mínimo detalle, especialmente en cuanto a la generación de efectos de luz en tiempo real y niebla se refiere.

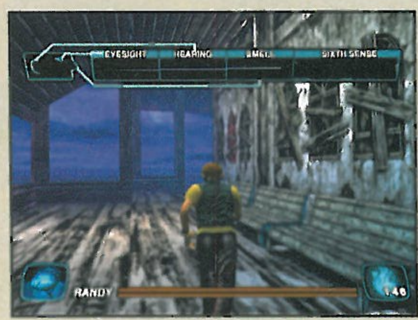




El juego

Instinto de supervivencia

Nuestro principal objetivo será conseguir pasar una noche entera en el parque de atracciones, para así ganar el millón de dólares que el excéntrico multimillonario Michael Noilze ofrece como premio. Sin embargo según avance nuestra estancia en este terrorífico lugar, el argumento se irá complicando hasta desarrollar una trama cinematográfica. El sistema de juego respeta los cánones del "survival horror" y nos coloca en la piel de una aventurera que podrá moverse con absoluta libertad por las atracciones, con el único añadido de vigilar sus sentidos y las pulsaciones de su corazón para no morir de miedo.



Los enemigos

Construidos para atemorizar

La única diferencia que existe entre los monstruos de «IllBleed» y los seres de ultratumba de otros juegos, es que éstos han sido creados especialmente para acabar con cuantos se adentren en el parque. De este modo nos vamos a encontrar con enemigos capaces de manejar todo tipo de armas, muy inteligentes y numerosos, e incluso de tamaño descomunal, todo ello unido a las propias atracciones mortales, para evitar que nuestra estancia se prolongue demasiado.



«illBleed» se adentra en lo más profundo del terror y mantiene una atmósfera tensa salpicada por detalles denominados "Horror Events". Será, sin duda, un juego sólo para adultos.



Las imágenes

Terror en primera persona

Cuando la tensión llega al límite, o morimos de algún modo especialmente morboso, el juego nos "obsequia" con unas impresionantes imágenes en primera persona que serán capaces de dejar helados a los más valientes. Estad preparados para recibir los mayores sustos frente a vuestra Dreamcast, porque «IllBleed» provoca adrenalina a raudales.



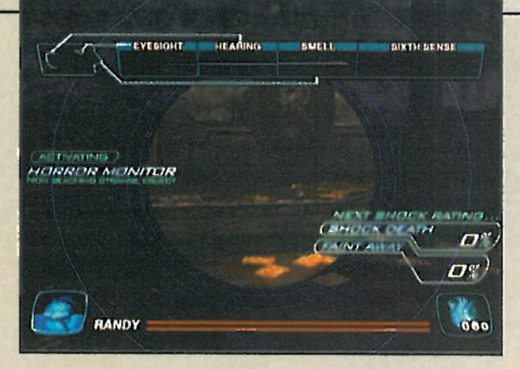




El sexto sentido

El sistema de observación

«IllBleed» se desarrolla de una manera global, es decir, no basta con ver u oir a nuestros enemigos, sino que también podremos detectar los peligros por el olor que desprendan o ayudados por nuestra intuición. Para ello durante todo el juego tendremos acceso a la información que capten nuestros sentidos en un interfaz llamado "Horror monitor".





El "Horror monitor" nos permite investigar con cada uno de los sentidos para detectar presencias extrañas a nuestro alrededor.

"Transfiere" la diversión a tu N64



Nintendo ha acertado de pleno al llevar a sus Pokémon a las 3D de N64. Con este cartucho, los poseedores de los juegos de Game Boy disfrutarán a tope con sus mascotas favoritas.





No está del todo claro qué es lo que hace al fenómeno Pokémon tan irresistiblemente atractivo para el incontable número de seguidores que tiene por todo el mundo. ¿Serán los combates, el afán por el coleccionismo, la cría de mascotas...? Pues bien, una vez hemos jugado a este «Pokémon Stadium», lo hemos entendido mejor.

Las primeras partidas las jugamos utilizando el cartucho por sí solo, peleando con Pokémon "alquilados" (el cartucho tiene disponibles los 150 desde el principio, con movimientos y niveles predefinidos e inalterables). Jugando así, nos parecía una versión recortada del juego de GB, con los gráficos poligonales pero sin argumento ni demasiada gracia. Sin embargo, decidimos insertar uno de los cartuchos de GB (sirven las Ediciones Roja, la Azul, y la venidera Amarilla) en el Transfer Pak, que viene incluido con el juego, y la cosa tomó un cariz muy diferente.

La idea consiste en coger los Pokémon que nosotros mismos hemos capturado y criado, llevarlos a la N64 por medio del Transfer Pak, y meternos en cualquiera de los variados torneos y copas disponibles. Entonces comienza el primer combate. Aparece nuestro flamante Raichu en unas más que correctas 3D, con un magnífico nivel 75 y en plena forma, mientras un incansable comentarista grita frases como "¡Los Pokémon adquieren sus mejores poses de combate!".

Nuestro primer rival es el gigantesco Onix (por fin podemos ver sus diferencias de tamaño "in situ").

El combate comienza y nosotros nos decantamos por lanzar un súper-rayo, que provoca un espectacular fogonazo en toda la pantalla y debilita bastante al desde entonces maltrecho Onix. Comentarista: "¡Oooh, le ha hecho mucho daño!". Onix contesta con un golpe físico, y vemos un poco desilusionados que por desgracia los Pokémon nunca se acercan el uno y el otro para golpearse. Pero no importa, sacamos al intimidante Moltres, y acabamos con el combate de un plumazo.

Pero el juego ofrece mucho más que unos cuantos combates en los modos de juego Estadio y Líderes de Gimnasio. Jugando con los cartuchos de GB, podemos entrar en el Laboratorio Pokémon, donde hay opciones para organizar, manipular y encontrar ➤





Tipo: **RPG/Lucha**
Compañía: **HAL Laboratories**
Distribuidora: **Nintendo**

Precio: **12.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano**

Kids Club: el modo multijugador






Si os apetece descansar un rato de tanta batalla, disponéis de un total de 9 mini-juegos al más puro estilo «Mario Party» para hasta 4 jugadores. Todos son muy simples (del tipo Simon, aporrear los botones, lanzar aros, y cosas por el estilo), pero a la vez muy divertidos. La única pena es que no es posible elegir tus propios Pokémon, ya que vienen predefinidos para cada juego.



«Pokémon Stadium» NO tiene ni ARGUMENTO ni un MODO HISTORIA, pero sus numerosas opciones lo convierten en un IMPRESCINDIBLE si tienes alguna de las versiones de Game Boy.



Participamos en los torneos con equipos de 6 Pokémon, de los cuales usamos 3 en cada combate.



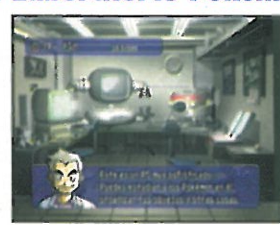
La vistosidad de los combates es magnífica gracias a los constantes efectos que inundan la pantalla.





El control en los combates es muy simple: el botón C incorpora las cuatro magias correspondientes, haciéndose muy intuitivo.

El Laboratorio Pokémon






Hay un utilísimo PC, desde el cual administramos todo lo relacionado con el almacenamiento y organización de los Pokémon y los objetos que poseamos.

El aspecto y las opciones de la Pokédex han sufrido una sustancial mejora. Podemos ver datos, zonas de localización, y oír los sonidos de nuestros Pokémon.



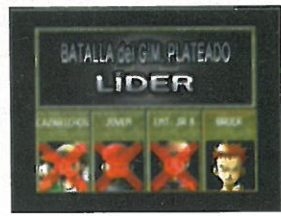


Modos: Pokémon Stadium



BATALLA LIBRE: Entre 1 y 4 jugadores enfrentan en este modo de juego sus mejores Pokémon en épicas batallas de todos contra todos.



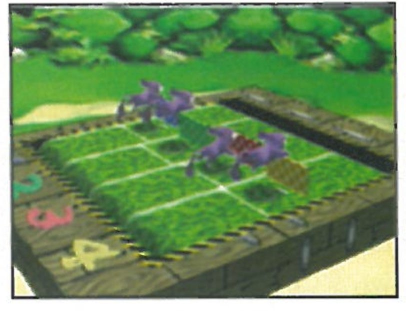


CASTILLO DEL GIM. LÍDER: 1 jugador combate contra todos los Líderes de Gimnasio de las versiones de GameBoy. Cada vez que acabemos este modo conseguiremos un... ¡secreto!





ESTADIO: Es el modo básico de «Pokémon Stadium», y contiene 4 torneos con varios niveles de dificultad. Es quizá en el que pasaréis más tiempo, y tiene varios premios ocultos.

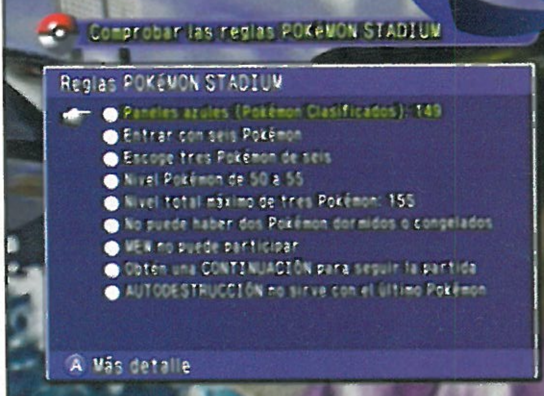


KIDS CLUB: Un modo multijugador con 9 mini-juegos muy sencillos. Diversión rápida y fácil por si te cansas de tanto combate con tus Pokémon.

Transfer Pak

Ese aparato que veis insertado en un mando de Nintendo 64 es el Transfer Pak. Él es el responsable del aumento de precio del juego (12.990 ptas.), pero también el que posibilita que puedas conectar un cartucho de Game Boy y ver tus Pokémon en la pantalla del televisor. El mecanismo es muy sencillo: insertas el Transfer Pak en el mando, el cartucho de GB en el Transfer Pak y... a jugar. También es posible utilizarlo para intercambiar Pokémon entre varios cartuchos.





El acceso a muchos de los torneos está restringido por unas reglas concretas de entrada, que limitan el acceso por talla, peso, nivel o utilización de determinados movimientos.





El nuevo aspecto de los Pokémon es simplemente magnífico.



información sobre nuestros Pokémon para dar y tomar. Podemos coger un Pokémon, cambiarlo con un amigo, llevarlo al cartucho de GB, jugar a la versión portátil desde la propia televisión, evolucionarlo para conseguir otro que aún no tuviéramos, y meter orgullosos a nuestro nuevo Pokémon en otro torneo. ¿Comprendéis ahora las posibilidades del juego? Infinitas.

Además hay que añadirle los modos multijugador, con los que podremos enfrentar en la pantalla del televisor a nuestras mejores adquisiciones con las de nuestros amigos o, simplemente, echar unas partidillas a cualquiera de los 9 minijuegos disponibles.

Y por si esto fuera poco, el cartucho esconde algunos Pokémon nuevos y otros secretos que sólo descubriremos jugando una y otra vez.

En resumen, hemos llegado a la conclusión de que, si no tienes ninguna Edición de GB, es casi obligado que adquieras al menos una antes de gastar 12.990 ptas. en este cartucho. Pero si las posees y, por supuesto, también tienes una N64, «Pokémon Stadium» se convierte más que en un complemento, en una sensacional prolongación del juego de GB, un juego que te enganchará aún más al fenómeno Pokémon y que te mantendrá pegado a tu consola hasta que lo exprimas del todo. Lo cual te puede llevar meses...

Roberto Ajenjo

Torre GB: Pokémon GB en la TV





Uno de los modos más útiles es el Torre GB, con el que podemos jugar en la TV a la Edición que tengamos en el Transfer Pak. Este modo nos permite evolucionar a los Pokémon recién adquiridos y otras labores que desde «Pokémon Stadium» no sería posible.



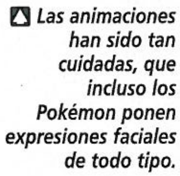
Alternativas:

Es complicado, ya que no hay juegos de lucha por turnos de este tipo en Nintendo 64. Sí que está el «Super Smash Bros», que también consiste en combates con personajes carismáticos, pero no tiene nada que ver con cría de mascotas ni coleccionismo de ningún tipo. «Pokémon Stadium» es único en su género.



Los POKéMON han adquirido un ESPECTACULAR aspecto tridimensional para llevar a N64 toda la EMOCIÓN de sus combates.





Las animaciones han sido tan cuidadas, que incluso los Pokémon ponen expresiones faciales de todo tipo.





Gráficos: 90

El trabajo realizado con el diseño y animación de los Pokémon es soberbio, y los coloristas efectos añaden más espectacularidad a los combates. Los estadios son bastante sosos en comparación.

Sonido: 84

Un comentarista no para de gritar frases en castellano durante los combates, pero se echan en falta las voces de los Pokémon, ya que sin ellas pierden algo de su "personalidad". ¿Por qué no se han incluido las de todos?

Jugabilidad: 93

Los menús avanzados, los controles en los combates y el resto de opciones han sido concebidos de manera que resulte sencillo de manejar y a la vez muy completo.

Diversión: 95

Si tienes los juegos de GB y algún que otro amigo aficionado al tema, agotar todo lo que puede dar de sí este cartucho te llevará mucho tiempo. Un monumento a la diversión.

Opinión:

Hay que dejar muy clara una cosa: por sí solo, la adquisición de este juego no tiene demasiado sentido, ya que ha sido pensado como un complemento para los cartuchos de GameBoy. Jugar con los Pokémon alquilados está bien, pero la manera de sacar verdadero jugo a «Pokémon Stadium» es usando los Pokémon que tú mismo hayas adquirido, y aprovechar así todas las posibilidades del juego y del Transfer Pak (que son muchísimas) para elevar la diversión casi hasta el infinito.

Valoración 91

Un "thriller" de acción y misterio



Eidos nos presenta un sorprendente juego creado por la desconocida compañía Kronos, que conjuga los mejores elementos de diversos géneros para ofrecer una espectacular aventura de acción.



Lo que hace tan especial a este título de Eidos es la astucia con la que toma "prestados" elementos de un montón de juegos de distintos géneros para combinarlos de manera acertada. Básicamente se trata de una aventura de acción, donde también tienen gran importancia los puzzles, junto a la habilidad, la rapidez y la precisión con los controles.
En ella tomamos el papel de tres mercenarios, a los que vamos manejando alternativamente a lo largo del juego, con la misión de encontrar a una chica llamada Wi-Ming para así ganar una suculenta recompensa.
Para ello, tenemos que avanzar por unos escenarios renderizados del tipo «Resident Evil», pero que aquí incluyen elementos móviles,como luces, ventiladores o anuncios de neón.

COMO SI FUERA UNA PELÍCULA

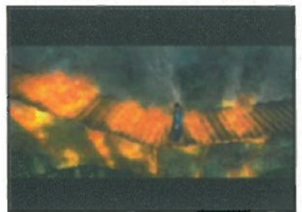
La acción se muestra mediante cámaras situadas en distintos ángulos en conjunción con diversas técnicas de corte cinematográfico, como "travellings" o cambios de perspectivas, que, junto a las mencionadas animaciones de los fondos, sirven para crear una gran tensión. Además, para reforzar esta sensación, la historia se va presentando mediante un montón de escenas cinemáticas de gran calidad (con subtítulos en castellano y voces en inglés), que aparecen como enlaces entre los distintos escenarios de los cuatro CD´s de que consta el juego.
Como podéis ver por las pantallas, la estética general apuesta por un estilo muy manga, y mezcla a la perfección sus dos vertientes formales: la ambientación futurista tipo Blade Runner y los extraños y misteriosos lugares sacados de las leyendas chinas.
El título del juego y la forma en la que se desarrolla al comienzo podría inducir a pensar que estamos ante un nuevo representante del Survival Horror, pero no es así. En realidad, más que transmitirnos miedo, lo que el juego consigue es crear tensión y suspense ►



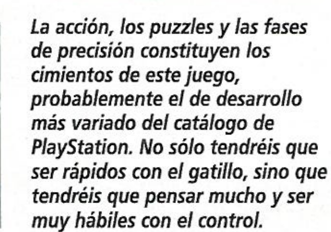
▶ Las secuencias cinemáticas que narran la historia son lo mejor del juego. Muchas veces enlazarán directamente con situaciones de peligro que nos obligan a retomar el control rápidamente para salir vivos.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Kronos/Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Una acertada mezcla de géneros







La acción, los puzzles y las fases de precisión constituyen los cimientos de este juego, probablemente el de desarrollo más variado del catálogo de PlayStation. No sólo tendréis que ser rápidos con el gatillo, sino que tendréis que pensar mucho y ser muy hábiles con el control.



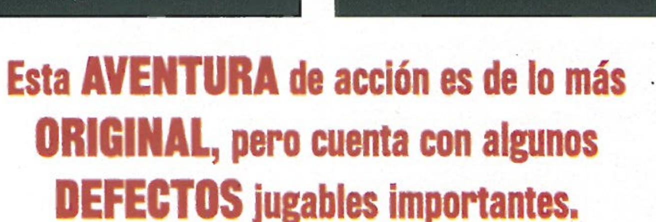
Para guardar la partida, tendremos que llegar a puntos determinados que aparecen con frecuencia. Una vez ahí, hay que seleccionar en el inventario un teléfono móvil para acceder a la MC.











Esta AVENTURA de acción es de lo más ORIGINAL, pero cuenta con algunos DEFECTOS jugables importantes.

El "Efecto del Miedo"



El nombre del juego hace referencia al medidor de la parte superior izquierda. Parecido a un electrocardiograma, simula los latidos del corazón de los protagonistas a medida que se enfrentan a peligros. Es como una barra de energía: cuanto más rojo esté, más cerca estamos de "palmarla".

Escenas no aptas para menores





Si bien no creemos que se deba llegar al extremo de considerarlo un juego exclusivo para adultos, «Fear Effect» tiene ciertas dosis de erotismo y escenas un tanto violentas que, desde luego, tampoco lo hacen apto para todos los públicos. Y si no, mirad...



Alternativas:

Hay muchos juegos que por separado ofrecen varias de las características de «FE», como por ejemplo los dos «Syphon Filter» en la acción, la saga «Resident» en la ambientación y los puzzles, o «Heart of Darkness» en la precisión, pero ninguno ofrece una mezcla como la de este juego.



Tres mercenarios al rescate





La historia gira alrededor de tres mercenarios - Hana, Glas y Deke - que tienen que encontrar a la hija de un poderoso empresario chino para embolsarse una buena suma de dinero. Comenzamos manejando a la chica, pero a partir del segundo CD alternaremos entre los tres.





Miedo, lo que se dice miedo, no vais a sentir con este juego. Pero la emoción y la tensión están presentes en cada momento, sobre todo en los combates con los jefes finales.

Igual que en una peli de acción





Además de poder moverse en cualquier dirección por los fondos renderizados, los personajes pueden agacharse para esquivar las balas, rodar por el suelo y andar con sigilo para superar las fases de habilidad. Aunque, pese a las posibilidades, el control es poco preciso.

Un sistema de interacción en tiempo real

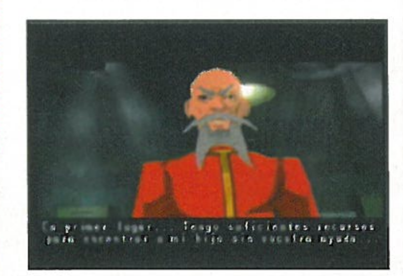




La parte inferior de la pantalla está destinada a mostrar el inventario, al que accedemos en tiempo real pulsando un botón para ir pasando de un objeto a otro. Para coger ítems, sólo tenemos que pasar sobre ellos y pulsar otro botón, al igual que para utilizar un objeto.



La acción se muestra mediante cámaras al estilo «RE» pero con muchos cambios de perspectivas y "travellings".





La ambientación del juego es extraordinaria gracias a sus fondos renderizados animados, secuencias cinemáticas y estupenda historia.



buscando situaciones límite, como al invitarnos a desactivar una bomba colocada en el pecho de un confidente, o a saltar de un tren en marcha que está a punto de estrellarse.

Hasta aquí todo perfecto. Pero por desgracia, «FE» tiene varios defectos que hacen que no llegue a ser el "hit" que podría haber sido. A la poca precisión que ofrece el control y el acceso al inventario, se le unen unos interminables tiempos de carga cada vez que nos eliminan, que acaban por desesperar al más paciente, y que además nos obligan a repetir una y otra vez secuencias de acciones hasta llegar al mismo punto, con la consiguiente pérdida de emoción. Es por ello que sólo podemos recomendar este juego a los jugadores más pacientes, que sin duda perseverarán para lograr llegar al final de esta atractiva historia. Una lástima, porque si hubieran cuidado estos fallos, estaríamos hablando de uno de los mejores juegos para la consola de Sony .

Rubén J. Navarro

Gráficos: 94

El "look" estilo manga es de lo más original, y el detalle con el que están realizados los fondos, los personajes poligonales y las escenas animadas es admirable.

Sonido: 90

Las melodías de fondo aportan lo esencial para crear tensión, aderezadas con gran cantidad de efectos sonoros. Nos hubiera gustado que las voces se hubieran doblado al castellano, pero no se puede tener todo.

Jugabilidad: 82

Aunque se reconoce el esfuerzo por dotar a los personajes de gran movilidad, el juego exige una gran precisión que no está en consonancia con un control poco fiable. Además, el sistema de inventario también nos juega malas pasadas en momentos de especial tensión.

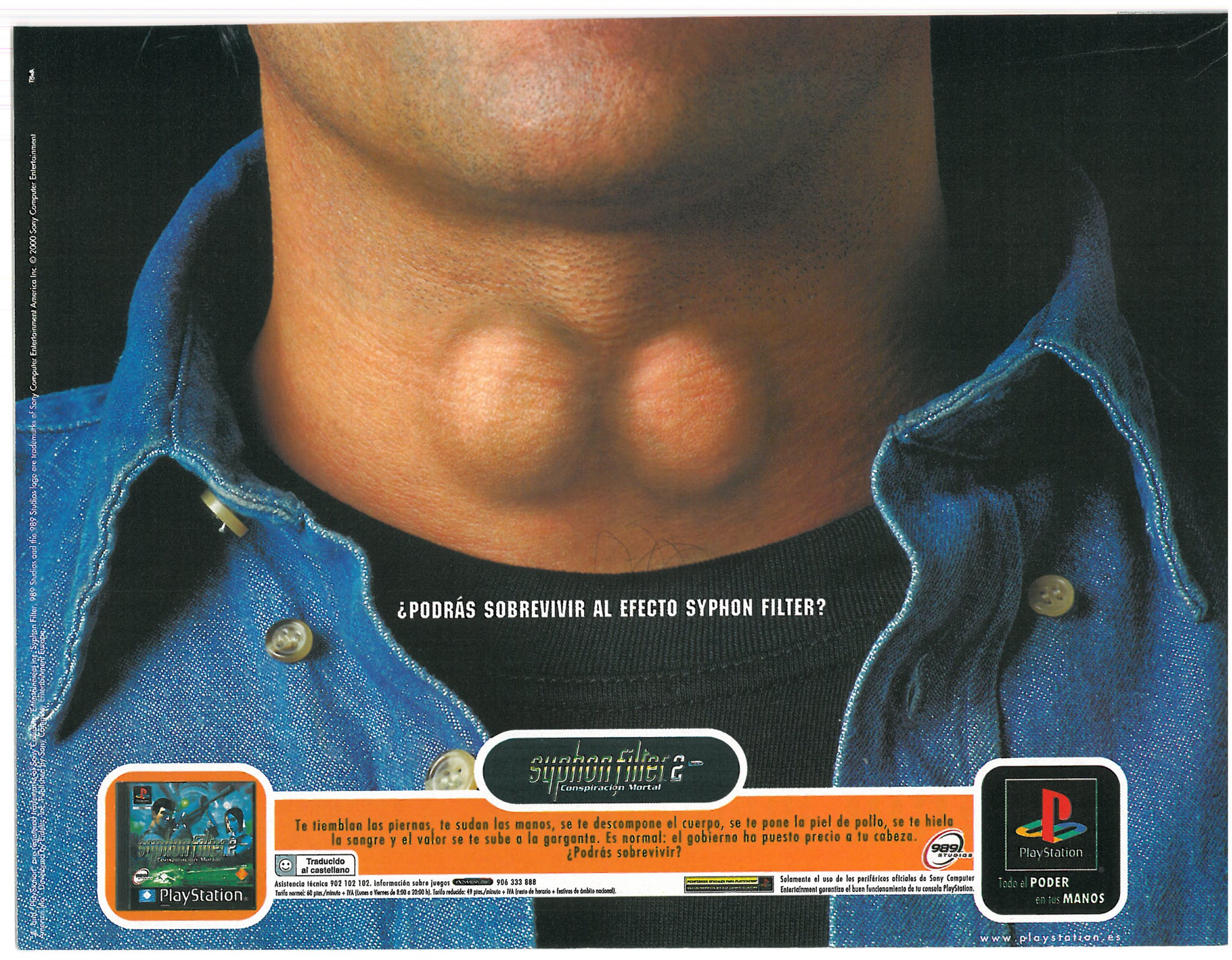
Diversión: 87

Son cuatro CDs llenos de acción, puzzles y sobre todo de una historia que te atrapa sin remedio. El problema es que los tiempos de carga pueden hacer que muchos abandonen el juego por pura desesperación.

Opinión:

«Fear Effect» tenía todos los requisitos para convertirse en uno de los mayores bombazos del año, pero los defectos en el control y unos tiempos de carga exagerados que rompen el ritmo, reducen considerablemente la nota. Pese a todo, un juego muy completo que sabrán apreciar los que puedan pasar por alto estos defectos y, sobre todo, tengan mucha paciencia.





¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
Syphon Filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 Studios
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
© 2000 Sony Computer Entertainment

Parecía difícil, pero este simulador de Ubi ha conseguido colarse por el interior de los títulos más importantes de la temporada y remontar hasta hacerse con el primer puesto en la apretada parrilla de salida de la Fórmula 1 en PlayStation.

Bandera a cuadros para Ubi



Los creadores de la prestigiosa saga «F1 WGP» han cambiado el rumbo de la serie y se han embarcado en uno de los proyectos más ambiciosos de cuantos han abordado el mundo de la F1. Para ello han contado con el trabajo simultáneo de dos equipos de programación, uno en Canadá y otro en Francia, y han partido de un "engine" completamente nuevo y muy mejorado que ofrece unas prestaciones impresionantes.

De esta forma, en «F1 Racing Championship» descubrimos un título muy jugable y asequible para cualquier tipo de usuario, pero que destaca especialmente por su excepcional apartado gráfico.

Así, podremos disfrutar de reproducciones casi exactas de todos los monoplazas (en los que destaca el tratamiento de fogonazos y reflejos sobre la carrocería), y competir sobre los circuitos más realistas que se han visto hasta la fecha en PlayStation, escenarios sobre los cuales vamos a experimentar una logradísima sensación de velocidad.

Por otro lado, como todo buen simulador de F1, este título nos ofrece un sinfín de posibilidades a la hora de configurar nuestro vehículo -desde la inclinación de los alerones hasta el tipo de neumático- y tanto los usuarios novatos como los más expertos podrán crear un juego totalmente a su medida, gracias, además, a las variantes que ofrece el reglamento opcional.

NUMEROSOS MODOS DE JUEGO

Tampoco se queda corto este CD a la hora de incluir modos de juego, y nos permite participar en todo tipo de eventos, desde el campeonato del mundo hasta competicones arcade, en las cuales tenemos que atravesar una serie de "checkpoints" para continuar, todo sin olvidarnos del entretenido modo multijugador a pantalla partida.

Tan sólo podemos echar en falta algunos pequeños detalles, tales como la repeticiones instantáneas o una mayor diferencia entre las perspectivas exteriores al coche, aunque estos inconvenientes quedan en un segundo plano frente a la gran cantidad de opciones que podemos encontrar y que completan uno de los juegos más realistas que han pasado por nuestra PS.

El único inconveniente "serio" de «F-1 Racing Championship» reside en el hecho de que aunque cuenta con la licencia oficial y, por tanto, incluye pilotos, escuderías y circuitos reales, éstos corresponden a los de la temporada pasada, por lo que los fanáticos de la Fórmula 1 puede que encuentren este juego un pelín desfasado.

Si pasas por alto este detalle, lo cierto es que en «F1 Racing Championship» encontrarás el que es, en mi opinión, el simulador de Fórmula 1 más completo y mejor realizado disponible para PlayStation.

David Martínez



El apartado gráfico de este título es impresionante, tanto en lo que se refiere al diseño de los coches como al de los escenarios.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **7.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



Colisiones y daños en los monoplazas estarán fielmente reflejados durante las carreras en el Modo Simulación.



También hay disponible un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y con 3 perspectivas diferentes.

Un arcade de lo más real





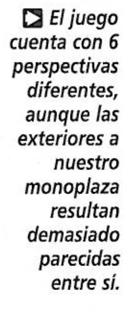
El Modo Arcade se desarrolla mediante el sistema de checkpoints, en el cual deberemos terminar la carrera en un tiempo determinado y hacernos con uno de los primeros puestos para acceder al siguiente circuito. Es uno de los modos más divertidos del juego.







«F1 RC» es, por REALISMO, jugabilidad y nivel técnico, un simulador de F1 realmente IMPRESIONANTE.



El juego cuenta con 6 perspectivas diferentes, aunque las exteriores a nuestro monoplaza resultan demasiado parecidas entre sí.

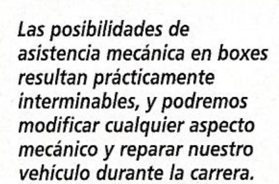




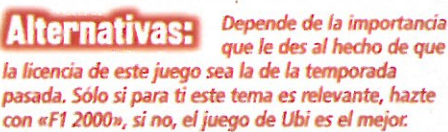
La mejor puesta a punto







Las posibilidades de asistencia mecánica en boxes resultan prácticamente interminables, y podremos modificar cualquier aspecto mecánico y reparar nuestro vehículo durante la carrera.



Alternativas: Depende de la importancia que le des al hecho de que la licencia de este juego sea la de la temporada pasada. Sólo si para ti este tema es relevante, hazte con «F1 2000», si no, el juego de Ubi es el mejor.



Gráficos: 93

La sobresaliente construcción de los monoplazas, la total ausencia de "popping" y la impresionante sensación de velocidad redondean un apartado sensacional.

Sonido: 89

El ruido de los motores y las melodías de los menús ambientan a la perfección, aunque las voces -en castellano- resultan un tanto escasas y repetitivas.

Jugabilidad: 92

El gran acierto de este compacto es la posibilidad de configurar los aspectos jugables uno a uno, consiguiendo que este título se adapte a todo tipo de usuarios.

Diversión: 93

Su magistral realización técnica y la enorme cantidad de opciones disponibles harán las delicias de los aficionados a la F1 durante días y días.

Opinión:

En este juego queda patente que los programadores de Ubi Soft se han esforzado al máximo para que «F1 Racing Championship» resulte impresionante en todos sus aspectos, entre los cuales destacan una realización técnica auténticamente de lujo y una jugabilidad apta para todo tipo de usuarios.
Nunca habíamos controlado un simulador tan completo y a la vez tan asequible.
El único inconveniente que le impide ser un juego "redondo" es el hecho de no tener la licencia de la temporada que ahora comienza, pero por lo demás, es sensacional.





Resucita el clásico del horror

RESIDENT EVIL 2

«RE 2» se ha convertido en el título más revolucionario de la saga de terror de Capcom. Su sobrecogedora ambientación, elevado nivel técnico y absorbente argumento regresan en la versión más completa que jamás veremos en una consola. Han hecho falta 128 bits para que Claire y Leon vivan como nunca el horror de Raccoon City.

Después de convertirse en uno de los mayores éxitos de la historia de PlayStation y entrar por la puerta grande en la consola de Nintendo, los usuarios de Dreamcast eran los únicos que aún no habían podido disfrutar de la estrella de los "survival horror". Han pasado casi 2 años desde su lanzamiento y, por fin, Leon y Claire se adentran en la consola de Sega en una nueva versión -más completa y técnicamente mejorada- que sirve como aperitivo al esperadísimo «Code Veronica».

Aunque en esencia el juego no ha variado con respecto al que apareció para PlayStation, y esto incluye los mismos escenarios renderizados, los personajes y las CGs que ya conocemos, su nivel técnico queda muy por encima del original, no sólo por la nitidez de los gráficos y las renovadas texturas, sino porque se han incluido nuevos detalles, como los efectos de luz en tiempo real sobre los personajes o las escenas de vídeo a pantalla completa.

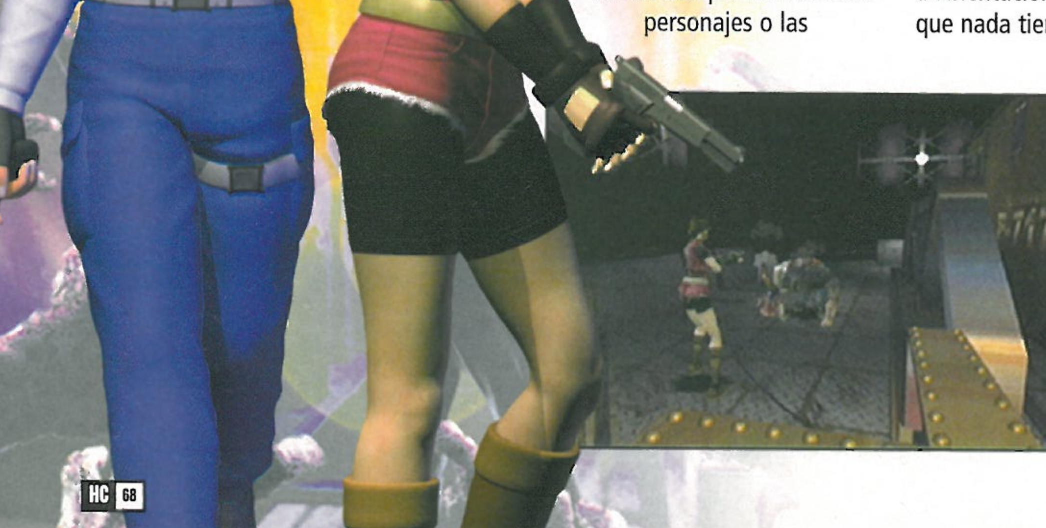
Sin embargo, las sorpresas no terminan ahí, ya que los nuevos modos de juego aportan un nuevo aire a la archiconocida aventura. Este «Resident Evil 2» incluye una modalidad llamada "arrange" en la que se encuentran disponibles las armas más potentes del juego desde el comienzo, y además ofrece -sin necesidad de terminar el juego- la posibilidad de jugar las aventuras alternativas con Hunk y Tofu. Otra de las innovaciones es el modo Extreme Battle, para el que se ha recuperado a Chris Redfield, que nos permite recorrer diferentes escenarios para salir con vida de la ciudad. También se incluye una galería de imágenes en la que iremos descubriendo los diseños originales de los horrores de Raccoon.

En cualquier caso, lo mejor del juego sigue siendo la increíble ambientación y un argumento que nada tiene que envidiar a las mejores películas del género, que entremezcla hábilmente las aventuras paralelas de los dos personajes protagonistas con la intervención de algunos supervivientes, para sumergirnos en una historia aterradora.

Esta versión para Dreamcast de «RE 2» sigue siendo el juego de siempre, y aunque todos hubiéramos deseado alguna novedad en el desarrollo, la genialidad de la aventura de Capcom continúa invariable con el paso del tiempo. Sólo hace falta ponerse a jugar para descubrir que se mantiene como uno de los mejores títulos que ha pasado por cualquier plataforma, así que si no has probado ninguna otra versión y eres un usuario de Dreamcast ávido de emociones fuertes, ésta es tu oportunidad de revivir un clásico mejorado.

Sólo una pequeña pega, y es que esta versión no estará ni doblada ni con subtítulos en castellano, así que tenedlo en cuenta si no sabéis inglés.

David Martínez





- Tipo: **Aventura de terror**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Supervivencia con ventaja




El modo "arrange", -que se desarrolla en los mismos escenarios que el juego original- nos permite comenzar el juego armados con la ametralladora, el lanzacohetes o la "gatling" con munición infinita, aunque también aumenta el número de zombies.



El juego se desarrolla en tres sobrecogedores ambientes: la comisaría abandonada de Raccoon, las alcantarillas y el laboratorio secreto de Umbrella en las afueras.





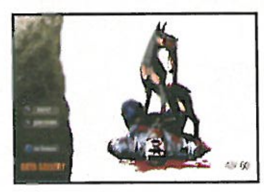
Alternativas: *«Soul Reaver» y «Shadowman», ambos con un estilo más "plataformero", son dos magistrales aventuras de terror, aunque no cuentan con la genial ambientación de «RE2».*



Después de 2 años, «RE 2» SIGUE SIENDO una de las MEJORES aventuras para CUALQUIER consola.

Los nuevos modos de juego






Los modos especiales del juego incluyen la posibilidad de jugar la aventura alternativa con Hunk y Tofu, los tres niveles de "Extreme Battle", que se pueden jugar con Ada, Leon, Claire y Chris Redfield, y una galería de imágenes y vídeos del juego a la que se accede completando retos.





En las situaciones desesperadas, lo mejor es utilizar el gatillo con generosidad.

Gráficos: 85

Los escenarios tienen una calidad impresionante y los personajes han ganado en nitidez, suavidad e iluminación en tiempo real, aunque Dreamcast puede dar mucho más de sí. Lo veremos en «Code Veronica».

Sonido: 85

Exactamente igual al de anteriores versiones, es decir, música y efectos de ambientación soberbios, y sensacionales voces... en inglés.

Jugabilidad: 89

El control analógico permite mayor libertad de acción, y el sistema de menús es tan sencillo como los anteriores. Sólo cuesta un poco acostumbrarse al movimiento del personaje en las primeras partidas.

Diversión: 91

Mucha, no sólo por el magistral desarrollo de la aventura, sino porque esta versión incluye nuevos personajes y modos de juego para todos los gustos. Eso sí, para sacarle todo el partido deberás saber inglés, pues el juego no está subtitulado.

Opinión:

Al principio nos sabe a poco una conversión directa de «RE 2» para Dreamcast, sin embargo, según profundizamos en el juego, descubrimos que la genialidad de las primeras versiones se mantiene intacta, y que los nuevos modos de juego y las mejoras técnicas no hacen sino revalorizar uno de los mejores títulos que ha pasado por nuestras consolas. Aunque no explota toda la capacidad técnica de la consola de Sega, se mantiene como una aventura imprescindible.

Valoración 89

El mejor fútbol de Europa

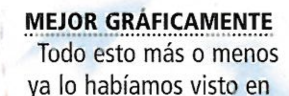


CHAMPIONS LEAGUE®



La Liga Europea se ha convertido en el mejor torneo de clubs del mundo. Por eso no es extraño que exista un juego basado en esta competición (del cual ahora recibimos la segunda parte) y en el que aparecen todos los equipos y plantillas de la temporada en curso.

La compañía inglesa Eidos se ha tomado tan en serio esta licencia que el juego resulta un calco de la competición que vemos por televisión los martes y miércoles. Los partidos comienzan con la secuencia y la sintonía oficial de la Champions League, el juego incluye imágenes reales de algunos partidos de esta temporada y en la versión española, al igual que año pasado, los partidos se desarrollan con los comentarios de José Angel de la Casa y Michel. Como veis, todo muy completito.



MEJOR GRÁFICAMENTE

Todo esto más o menos ya lo habíamos visto en la versión del 99, pero no con una calidad gráfica tan elevada como la que muestra ésta del 2000. Tanto el diseño de los jugadores como sus animaciones ofrecen ahora un aspecto más acorde con los tiempos que corren, y aunque sin llegar a maravillar, rayan a una altura notable. Por supuesto, en este apartado también hay que contar con los nuevos efectos de luz o el mayor espectáculo de las repeticiones.

Tampoco estaba en el juego original el nuevo sistema de competición, ni la posibilidad de disputar retos participando en las finales europeas de los últimos 20 años, todo un alarde documental que apreciarán los buenos aficionados al fútbol.

Lo que sí permanece, sin embargo, es su particular concepto de simulación, aunque con ligeras variaciones. El juego sigue mostrando un control sencillo, con muchas posibilidades, pero resulta muy fácil de manejar, muy jugable, estilo «Sensible Soccer», como os dijimos entonces.

Pero, al contrario que en el primer juego, donde el nivel de dificultad de los equipos manejados por la máquina era bastante alto en aras de un mayor realismo, ahora los tres niveles de dificultad disponibles posibilitan que las victorias sean más asequibles al menos en el modo fácil y el normal. E incluso el desarrollo de los partidos es más dinámico, con más ocasiones de gol y más ventajas para los delanteros que para los defensas, lo que provoca un mayor número de goles.

Es esta versión del 2000 una actualización muy correcta, bastante mejorada en aspectos técnicos y suavizada en lo jugable.

Manuel del Campo



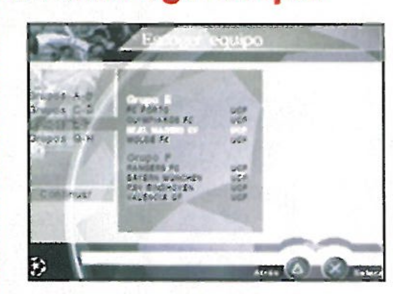


- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



En el modo de juego Finales podremos disputar los momentos culminantes de las finales europeas de los últimos 20 años, para intentar lograr los retos que nos plantea la máquina.

La misma Liga Europea



El juego nos ofrece la misma liga europea que estamos viendo este año, con los mismos equipos, grupos y sistema de competición, y la participación de Real Madrid, Valencia y Barcelona. Además, también podemos crear torneos configurándolos a nuestro gusto.

Alternativas:

En fútbol los reyes siguen siendo «FIFA 2000» e «ISS Pro Evolution». «UEFA» no alcanza su calidad técnica, pero en cuanto a jugabilidad supera al juego de EA, y cuenta con la licencia especial de la Champions League.



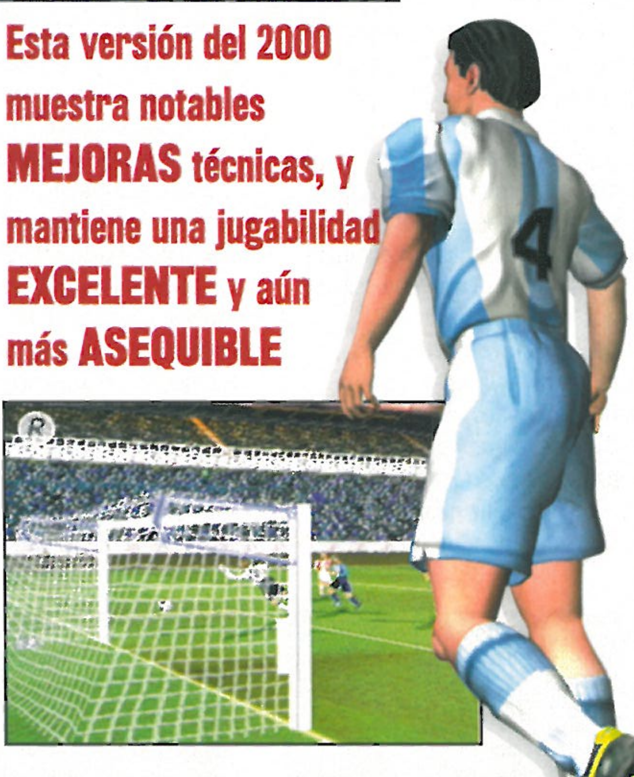
El CD incluye imágenes reales de algunos de los mejores momentos del torneo que se está disputando este año.





Durante los partidos veremos detalles muy agradecidos, como la repetición, desde el punto de vista del linier, de los fueras de juego. Para que así no queden dudas.

Esta versión del 2000 muestra notables MEJORAS técnicas, y mantiene una jugabilidad EXCELENTE y aún más ASEQUIBLE







El motor gráfico del juego ha sido mejorado considerablemente. El diseño y las animaciones de los jugadores son notables.

Gráficos: 84

Se muestran bastante mejorados con respecto a la versión anterior, sobre todo en el diseño y las animaciones de los jugadores y en los efectos de luz.

Sonido: 85

Aunque algo desacompasados en ocasiones, los comentarios de Michel y De la Casa resultan simpáticos. El resto de efectos de sonido cumplen con creces.

Jugabilidad: 92

Es uno de los juegos de fútbol más sencillos y asequibles del panorama consolero, y eso teniendo en cuenta que ofrece multitud de acciones posibles. Su estilo clásico engancha y a la vez deja mucho espacio a la habilidad del jugador. Muy bueno.

Diversión: 86

Los partidos son realmente competidos, emocionantes y muy diferentes entre sí. Quizá su único handicap es contar sólo con los equipos de la liga europea, además de algunos clásicos. En cualquier caso, puede dar mucho de sí.

Opinión:

«UEFA» mantiene el espíritu de la primera entrega, pero ahora cuenta con un apartado gráfico más que apañado, con una dificultad configurable y, por supuesto, con los equipos de esta temporada. Y sigue con su impecable concepto de simulación que nada tiene que envidiar (incluso puede dar lecciones) al de los juegos de fútbol más prestigiosos.
Su única limitación es precisamente su razón de ser: estar basado exclusivamente en la Liga de Campeones.

Valoración 87

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Soldaditos voladores

ARMY MEN AIR ATTACK

Los aguerridos muchachos de Sarge vuelven a PlayStation para plantarle cara al general Plastro, esta vez montados en un helicóptero armado hasta los dientes, en el mejor título de la serie hasta el momento.

En casi todas las misiones contaremos con la ayuda de nuestros compañeros del ejército verde, e incluso de algún arma secreta.

El ejército ocre vuelve a hacer de las suyas, y esta vez han elegido un bosque como escenario para sus fechorías bélicas. A nosotros nos toca volver a tomar el control del valiente Sarge y conducir al ejército verde de simpáticos soldaditos de plástico a la victoria. Para este nuevo capítulo de la batalla contamos con varios helicópteros último modelo capaces de disparar un montón de misiles de distintos tipos y de moverse con soltura por los escenarios.

La primera característica, por tanto, que diferencia a «Air Attack» de los otros dos juegos de la serie que han aparecido hasta ahora en PlayStation, es que ya no manejamos a un soldado, sino a un helicóptero desde el que vamos a contemplar las batallas desde una perspectiva casi cenital.

Desde el punto de vista técnico, el juego esta bien resuelto, y aunque los gráficos resultan algo simples y repetitivos, los escenarios no hacen gala de los abominables efectos de "popping" y "clipping" que caracterizaban a los anteriores títulos. Sencillo pero efectivo. El desarrollo, que para que os hagáis una idea es muy parecido al de la serie «Strike», consiste en ir cumpliendo imaginativas misiones con el helicóptero, ya sea alejar los restos de un "picnic" para que los insectos no destruyan nuestra base, evitar que llegue un convoy con suministros para el ejército ocre, o simplemente destruir todas las bases enemigas. Manejar al helicóptero es sencillo, y además contamos con el apoyo de varios copilotos que nos irán indicando con sus voces -en castellano, como el resto del juego - algunos consejos. El único problema que tiene es que las misiones son demasiado fáciles, lo que puede provocar que lo acabéis muy pronto.

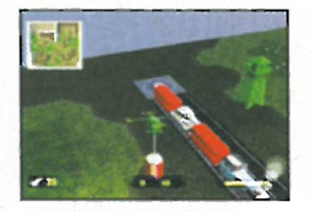




Cuando una unidad enemiga cae en combate, suelta varios ítems que al cogerlos mejoran los ataques de nuestro helicóptero

Misiones variadas





Cada nivel consta de varios objetivos concretos. Aquí podéis ver un ejemplo en el que hay que hay que restituir la energía a este tren.

Gráficos:	78
Sonido:	83
Jugabilidad:	84
Diversión:	80

Opinión:

Este juego nos ha sorprendido gratamente y demuestra que, sin grandes alardes pero poniendo un poco de cuidado en los aspectos técnicos, la idea de los "soldaditos" puede dar bastante de sí. Es divertido, jugable y las misiones son variadas, aunque eso sí, la mayor pega es que se os puede hacer un poco corto.

Valoración 81



Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
12
RECORD
LAP TIME
TOTAL
TIME
34
RANK
11
RECORD
LAP TIME
TOTAL
Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by Nintendo Software Technology Corporation. New Game Elements © 2000 Nintendo. REIKO NAGASE © 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

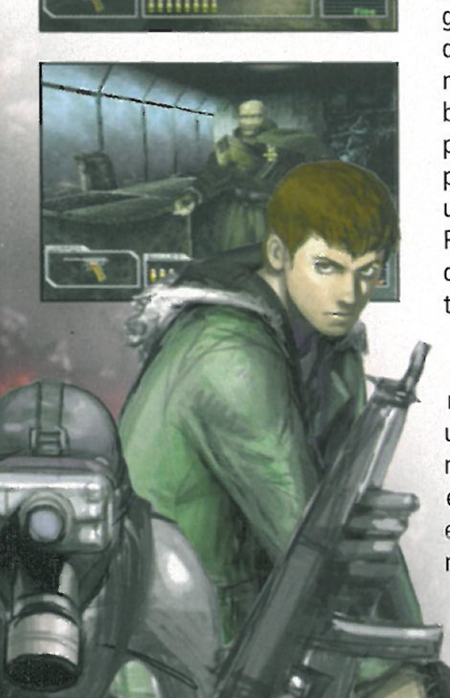
Capcom sorprende dando una vuelta de tuerca a su serie «Resident Evil», con un innovador juego que, por primera vez, nos permite movernos con total libertad dentro de un juego de disparos.

Otra perspectiva del terror

RESIDENT EVIL SURVIVOR







Capcom conoce muy bien el tremendo éxito que cada nuevo título de la serie «Resident Evil» tiene entre los aficionados y está decidido a explotarlo al máximo. Pero lejos de conformarse con ofrecernos los habituales capítulos de la saga, ha preferido aproximarse al género del Survival Horror desde otra perspectiva, y nunca mejor dicho. Porque lo que nos brinda este «RE: Survivor» es la posibilidad de explorar en primera persona el terrorífico universo creado por Capcom. Para ello ha diseñado un título que, aunque básicamente se trata de un juego de disparos que se juega mediante una pistola de luz, inaugura un nuevo género al permitirnos una total libertad de movimientos. Así, mientras que en títulos como «Time Crisis» el camino está predefinido y nosotros nos limitamos a disparar a los enemigos, aquí podemos ir desplazándonos por los escenarios como si de un «Quake» se tratase. Esto nos permite, entre otras cosas, elegir el itinerario e invitarnos a jugar de nuevo una vez hayamos llegado al final para explorar nuevas localizaciones.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

El sistema ideado para movernos es muy ingenioso: utilizando los dos botones laterales de la G-Con (o cualquier otra pistola compatible con la de Namco) nos movemos a los lados, mientras que pulsando el gatillo y apuntando fuera de la pantalla nos desplazamos hacia adelante. Mediante combinaciones de botones se accede a más movimientos, y disparando a la pantalla eliminamos a los enemigos a la manera tradicional. Sencillo pero efectivo.

Además de aunar los géneros del shoot'em up en primera persona y el disparo, Capcom ha completado el cóctel con toques de aventura similares a los vistos en los títulos anteriores de «Resident Evil», incluyendo una historia que vamos descubriendo mediante escenas pregrabadas, diarios de los personajes y algunos puzzles que resolver, todos ellos muy sencillitos.

Al igual que en el resto de la serie, destaca también una buena ambientación, apoyada por un montón de efectos sonoros. Como curiosidad, cabe mencionar que es el primer juego de este tipo que resulta tanto o más jugable con Dual Shock que con la pistola, aunque sin ella, evidentemente, pierde gran parte del atractivo.

Menos nos ha gustado su discreto apartado gráfico, pero dado que los escenarios son bastante extensos, es un defecto que se puede pasar por alto. Sólo un dato más a tener en cuenta, y es que el juego sale a la venta sin traducir ni doblar, así que tomad nota los que no sepáis inglés. Por último, recordad que, como cualquier juego de disparos, «RE Survivor» no resulta demasiado largo.

Rubén J. Navarro



- Tipo: **Aventura de disparos**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Un "remix" monstruoso





Junto a los tradicionales zombies, encontramos también al resto de viejos conocidos de la serie, como lickers, hunters, cocodrilos e incluso la polilla gigante del segundo «Resident». Cada uno requiere una técnica de ataque distinta.



Cuando hallemos algún objeto de interés, lo cogeremos automáticamente al acercarnos a él. Junto a llaves, diarios y otros ítems, encontraremos nuevas armas.

Con esta entrega de «Resident», Capcom RENUEVA el género de los disparos al ofrecernos LIBERTAD de movimientos.



El sistema de inventario es casi idéntico al de los otros «Resident». Incluso encontramos la opción para mezclar hierbas.

Muévete por donde quieras





La gran novedad que este juego introduce en el género del disparo es la posibilidad de movernos libremente por escenarios 3D similares a los de cualquier shoot'em up subjetivo. La ambientación no desmerece en absoluto del resto de la saga.



La cámara se moverá automáticamente para centrarse en cualquier lugar de interés, ya sea un nuevo camino o un objeto que podamos examinar.

Alternativas: *Hay varios juegos de pistola en PlayStation, pero ninguno que se asemeje a éste. Su mezcla de shoot'em up en primera persona, disparos y aventura lo hace único en su género.*





Capcom ha utilizado el mismo motor del juego para generar diversas escenas que van revelando los entresijos de la trama. Su calidad no es muy alta, pero cumplen su cometido.

Gráficos: 74

Salvo los zombies, el resto del motor gráfico es discreto, con exceso de pixelación y el molesto "tembleque" de las texturas.

Sonido: 85

Encontraréis los mismos efectos que en los otros juegos de la serie, aunque se han incluido más melodías que refuerzan la atmósfera de terror. Las voces, por desgracia, están en inglés.

Jugabilidad: 89

Al comienzo cuesta un poco alternar entre el movimiento y los disparos, pero cogerle el tranquillo es cuestión de diez minutos. Resulta destacable la gran jugabilidad con Dual Shock, que permite disfrutarlo a todos aquellos que no tengáis pistola.

Diversión: 84

Estos juegos no suelen ser muy extensos, pero su desarrollo tan especial hace que resulte un poco más largo de lo normal. Sin embargo, la ausencia de traducción le resta algunos enteros al no poder disfrutar de la historia si no dominàis el inglés.

Opinión:

Es una cuestión de gustos, pero personalmente me ha parecido atractivo y original este "experimento" de Capcom, muy bueno para ser el primer juego de este tipo, del que espero sigan ofreciéndonos nuevos capítulos en el futuro. Hay aspectos mejorables, como los gráficos y la falta de traducción, pero en conjunto es un juego bastante bueno que gustará a los fans de la serie y a los amantes de los juegos de pistola.

Valoración 84

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Bit Managers**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

¡Esa pizzaaaaaa!

Radikal Bikers

Seguro que, tras haber encargado por teléfono una pizza y mientras esperabais en vuestra casa a que el motorista os la trajera, habréis pensado: "¡Cuánto tarda este hombre!". Pues ahora entenderéis a qué se debía tanto retraso...

Llevábamos bastante tiempo esperando este juego por dos razones. La primera es que se trata de una conversión directa de la recreativa del mismo nombre que tanto éxito ha recabado en los salones. La segunda es que supone el primer juego para PlayStation del grupo de programación catalán Bit Managers que se distribuye en nuestro país, ya que el primero -«Speed Up»- sólo fue editado en Japón.

Los que conozcáis la versión de recreativa sabréis que la cosa consiste en manejar a un motorista que tiene que recorrer una ciudad a toda pastilla para entregar varias pizzas antes de que lo haga su rival.

La ambientación y el hecho de tener que llegar a un destino en un tiempo límite resulta similar a lo visto en «Crazy Taxi» para Dreamcast, pero ahí acaban sus similitudes, ya que «Radikal Bikers» es, sobre todo, un juego de carreras. Disponemos de varias ciudades, y en cada una hay que entregar cuatro pizzas en otros tantos circuitos distintos. Para ello contamos con un tiempo muy limitado, que vamos aumentando a medida que pasamos por varios check points antes de alcanzar la meta. La dificultad estriba en esquivar los cientos de obstáculos que llenan las calles de la ciudad, entre coches, barreras, socavones, peatones, etc.

El aspecto gráfico de todos estos elementos no es demasiado atractivo, pero esto se debe a que son tantos los objetos que aparecen en pantalla que se ha tenido que reducir el número de texturas para que todo pueda funcionar a una buena velocidad.

Aunque los gráficos no sean su fuerte, el juego resulta divertido, además de bastante difícil, lo que nos va a obligar a jugar una y otra vez cada circuito para encontrar todos los atajos e ítems que nos ayuden a llegar antes que el contrario, lo cual resulta bastante complicado. Además, se ha incluido un modo extra con nuevas ciudades, un aliciente más de esta conversión.

En resumen, que pese a poseer un aspecto visual algo simplón, el juego resulta bastante entretenido. Eso sí, esperamos cosas mejores de Bit Managers.







La dura vida de un pizzero





Estas pantallas reflejan bastante bien el estilo de juego de «Radikal Bikers»: en cada circuito tenemos que llegar los primeros a la meta intentando evitar la circulación y ayudándonos de ítems y atajos.



Esta conversión incluye un modo de juego nuevo que no aparecía en la recreativa. Su mecánica es similar, pero aquí tenéis que encontrar los ingredientes de una pizza.

Gráficos:	65
Sonido:	75
Jugabilidad:	75
Diversión:	78

Opinión:
Los que disfrutasteis con la recreativa tenéis aquí una conversión correcta, que aunque gráficamente no resulta muy atractiva, mantiene la diversión del original. No obstante, pese a su concepción arcade, hemos de advertiros que resulta bastante difícil, por lo que puede no gustar a los que busquen éxitos rápidos.

Valoración 76

Artes parciales



STUNTMASTER

Casi dos años hemos tenido que esperar para que este beat´em up protagonizado por la estrella de la gran pantalla se estrene en PlayStation. Golpes y plataformas con mucho sentido del humor al servicio de Mr. Chan.

Al más puro estilo de los grandes beat'em ups de la historia (léase «Final Fight» o el propio «Double Dragon», con el cual por cierto guarda un gran parecido), «Jackie Chan's Stuntmaster» es un juego en el que tomamos el rol del famoso actor de películas de artes marciales, quien tiene que rescatar a su abuelo de una banda de mafiosos que lo ha secuestrado.

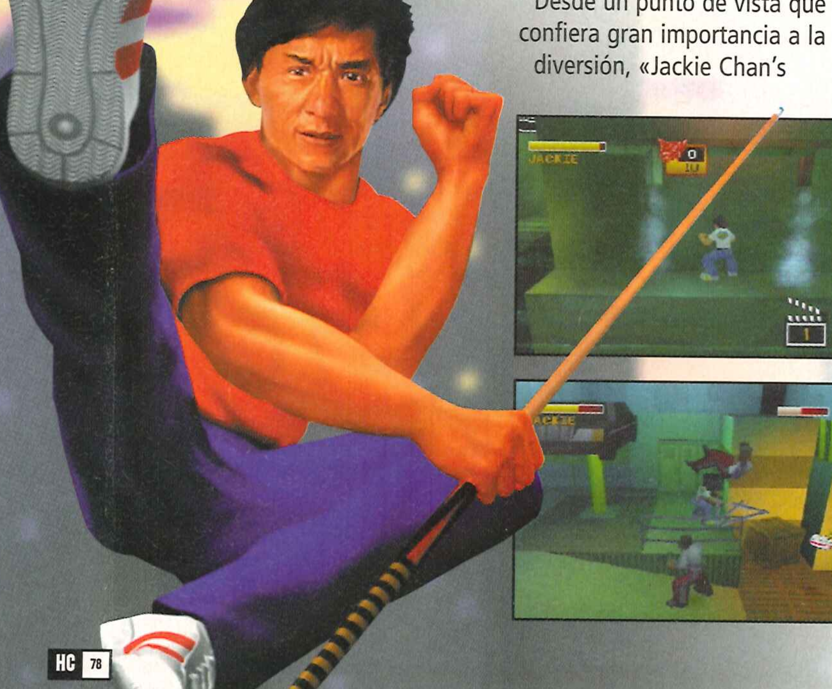
Como la mayoría de vosotros sabréis, este sucesor de Bruce Lee es todo un maestro en el arte de utilizar todo lo que se ponga a su alcance para acabar con quien se ponga por delante de él, ya sean puños, piernas, palos... o hasta macetas si es necesario, así que habrá que utilizar toda nuestra amplia gama de movimientos para pasar las 12 fases que componen el juego, enfrentándonos a una legión de enemigos procedentes de los barrios más bajos de la ciudad.

Las peleas son la base principal del juego, pero también hay buenas raciones de plataformas y no precisamente decorativas, ya que muchas de ellas nos obligarán a cuidar nuestros saltos si no queremos tener que repetir una zona varias veces. Por otro lado, el aspecto tridimensional del juego permite que no siempre avancemos en la misma dirección, por lo que a veces iremos hacia los lados y en otras ocasiones hacia dentro o fuera de la pantalla. De todos modos, aunque en ciertos momentos podemos escoger el itinerario a seguir, los caminos están bastante delimitados y la libertad no es total.

Desde un punto de vista que confiera gran importancia a la diversión, «Jackie Chan's Stuntmaster» tiene todo lo necesario para convertirse en un gran beat'em up, destacando la variedad de golpes y su entretenido desarrollo, pero también adolece de algunos defectos que lo desvirtúan, empezando por las continuas y tediosas cargas, y finalizando por las animaciones de Jackie, que se nos cae más de una vez al precipicio porque cada vez que golpea se desliza unos centímetros hacia adelante (por la animación en sí, no porque realmente mueva los pies).

Yendo un poco más lejos, quizá si el juego hubiese sido lanzado hace casi dos años, como se esperaba desde un principio, esos pequeños detalles probablemente habrían pasado más desapercibidos, pero ahora resulta casi inevitable pensar que «Jackie Chan's Stuntmaster», aunque es un juego muy divertido, tiene la traba de estar técnicamente un poco desfasado.

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Beat'em up/Plataformas**
- Compañía: **Radical Entertainment**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Cualquier cosa sirve





Al igual que en «Double Dragon», en el que se podía coger casi cualquier objeto para golpear al enemigo, Jackie puede hacerse con palos, tapacubos, o hasta macetas y rodillos de pintura, aparte de los habituales ítems recuperadores de energía.



Jackie Chan, el actor, suele demostrar en sus películas su habilidad con las artes marciales. En el juego, esto se ha traducido en un personaje capaz de hacer piruetas en las paredes, llaves, volteretas y un montón de golpes.

El actor despliega todo su CARISMA en este DIVERTIDO beat'em up.

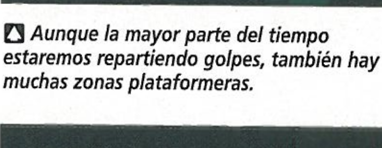






A lo largo de las fases hay escondidos 10 caras de dragón. Si conseguimos encontrarlas todas, conseguiremos algunas "ventajas"...

Alternativas: *En las páginas de este número encontrarás un beat'em up de Infogrames llamado «Gekido», mejor gráficamente pero quizá no tan entretenido. Lo mismo se puede decir de las dos partes de «Fighting Force».*



Aunque la mayor parte del tiempo estaremos repartiendo golpes, también hay muchas zonas plataformeras.

Los jefes gordos





No podríamos hablar de un beat'em up si éste no contara con los inevitables enemigos finales. En «JCS» aparecerá uno al final de cada 3 fases, y la verdad es que son bastante duros de pelar, ya que no siguen un patrón de movimientos prefijado.



Las secuencias que enlazan el argumento no destacan por su calidad gráfica, pero tienen un aire cinematográfico muy simpático.

Gráficos: 78

Serían bastante buenos si no fuera por la pobreza de detalle de las texturas, que provoca que los personajes se vean demasiado poligonales y no parezcan reales. En general se les nota un poco anticuados.

Sonido: 85

Hay un montón de efectos típicos de las películas de artes marciales, así como, literalmente, docenas de voces que continuamente amenizan la acción, aunque por desgracia no todos podrán entenderlas al estar en inglés.

Jugabilidad: 82

Acabar con los enemigos y saltar unas cuantas plataformas no es en sí muy difícil, pero las animaciones complican un poco las cosas por falta de precisión. La cantidad de movimientos y golpes disponibles es muy alta.

Diversión: 85

Se trata de un beat'em up muy entretenido y divertido, cuyo único punto negro son los ejercicios de paciencia que hay que hacer para aguantar las largas esperas para que cargue el nivel completamente cada vez que nos matan.

Opinión:

Reconociendo que «Jackie Chan...» es un juego muy logrado, particularmente entretenido gracias a la variedad de situaciones en que nos introduce, cuenta con algunos problemillas menores, como no disponer de opción para 2 jugadores y contar con un apartado gráfico algo desfasado. Si ello no te importa, «Jackie Chan» sin duda te gustará.

Valoración 83

Forjada para el mal, empuñada para la venganza

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

«Soul Reaver» es la historia de una venganza, la aventura de un vampiro desterrado para acabar con todos los de su especie. Uno de los títulos más espectaculares de PlayStation, que llega ahora a Dreamcast dispuesto a darle la réplica a la recién estrenada aventura de Lara Croft.

A la hora de enfrentarnos a esta nueva versión de «Soul Reaver» es inevitable hacer constantes referencias al juego que pudimos disfrutar hace unos meses en PS, ya que si bien se conservan intactos todos los aciertos del compacto de Eidos, también se mantienen inexplicablemente algunas carencias técnicas que no estamos acostumbrados a ver en la 128 bits de Sega.

Esta segunda parte de «Legacy of Kain» nos sumerge de nuevo en un apasionante argumento que presenta a un Raziel desterrado y moribundo. A partir de ahí nuestro protagonista debe ir recuperando sus poderes de "no muerto" para vengarse de Kain, el rey vampiro, que le ha desterrado al abismo.

ACCIÓN Y PUZZLES

Para ello, no sólo tendremos que acabar con cuantos engendros se crucen en nuestro camino, sino que nuestra labor también consistirá en ir resolviendo puzzles -casi siempre basados en colocar bloques- y abriendo el camino hacia nuevos lugares del extenso reino de Nosgoth.

Además nuestra condición de vampiro nos permite pasar indistintamente del mundo real a un plano espectral en el que el tiempo queda congelado y ganamos nuevas habilidades que casi siempre utilizaremos para sortear algunos obstáculos infranqueables para nuestra esencia corporal. Este extraño mundo está poblado por todo tipo de seres de ultratumba a los que sólo podremos eliminar con la ayuda del agua, la luz del sol, el fuego, una estaca, y por supuesto la espada "Segadora de Almas", el arma de Kain.

Todos estos elementos vuelven a ser indudablemente atractivos y, sin embargo, no hemos podido evitar quedar algo decepcionados con el resultado final. No es que haya perdido un ápice de la majestuosidad de sus escenarios, o la variedad de enemigos y armas -de hecho aún sigue siendo una de las mejores aventuras de acción disponibles-, pero con el cambio de plataforma no han llegado las mejoras técnicas que cabría esperar. Ni la niebla del horizonte, ni el escaso número de texturas -aunque ahora muestran una definición y nitidez mayor- han sufrido mejora alguna, y el "clipping" de algunos polígonos sólo ha sido subsanado en parte. Por todo ello, aunque los enormes escenarios y la construcción de los personajes alcancen un nivel notable, no están a la altura de lo que se espera en Dreamcast.

Siempre sin cuestionar su soberbia calidad como juego de acción.

David Martínez



El reino de Nosgoth está en ruinas , incluso la, en otro tiempo, gloriosa, sala del trono de Kain, refleja el tenebroso ambiente del mundo medieval de los vampiros.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



El aspecto de nuestros enemigos es realmente aterrador, muy en la línea de toda la ambientación del juego. Eso sí, se echa en falta alguna mejora visual en su construcción.





Aunque no podemos volar, nuestras alas todavía tienen su utilidad, especialmente para planear en los saltos de grandes distancias.

Aunque NO alcanza el nivel TÉCNICO de otros títulos para DC, «SR» es una APASIONANTE, larga y bien realizada aventura.



El talento de Mr. Raziel









Según avancemos en el inframundo, iremos ganando nuevas habilidades para el mundo espectral como lanzar bolas de energía, trepar por los muros o nadar, acciones muy necesarias a medida que transcurre nuestra aventura. El único modo de conseguirlas es acabar con los hijos de Kain.

Alternativas: *«Shadowman» es más largo y complejo, aunque ni su argumento ni sus personajes están a la altura de «Soul Reaver». Aún así la reina de las aventuras de acción sigue siendo Lara.*







¿Cómo acabar con un vampiro?







El catálogo de muertes de «Soul Reaver» es casi interminable: agua, antorchas o lanzas, cualquier arma es buena contra los vampiros.

Gráficos: 83

El apartado más flojo del juego, ya que pese a mostrar más nitidez y contar con un mayor número de texturas, resultan casi idénticos a los de la versión de PlayStation, y la consola de Sega es capaz de mucho más.

Sonido: 94

Uno de los mejores doblajes de todos los tiempos, que unido a unos efectos más que notables y a unas melodías tan variadas como siniestras, redondean un apartado sobresaliente

Jugabilidad: 86

El control del vampiro es algo confuso, agravado en parte por un discutible seguimiento de la cámara que nos obliga a situarla manualmente una vez tras otra. Eso sí, el sistema de combate es de lo mejor que hemos visto en un juego de estas características.

Diversión: 88

Acción, puzzles y un argumento muy elaborado se entremezclan a la perfección, aunque lo repetitivo de algunas situaciones y la lentitud con que se resuelven los enigmas hacen que descienda el ritmo de la aventura.

Opinión:

«Soul Reaver» es una de las mejores aventuras de acción que hemos podido jugar en una consola, su intrincado argumento y sus personajes de pesadilla ya consiguieron convertirse en uno de los títulos más fuertes de la consola de Sony. Sin embargo el salto a los 128 bits no ha venido con las acostumbradas mejoras técnicas, y el resultado final nos ha dejado algo fríos.

Valoración 86

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Un rally menor



Tras demostrarnos lo que son capaces de hacer en su serie «V-Rally», esperábamos con interés este nuevo juego de velocidad de Infogrames. Por desgracia, pese a ofrecer un notable control, su flojísimo apartado técnico nos ha decepcionado.

Cuando vimos la primera versión jugable de este título de Infogrames durante el E3 del año pasado, nos causó una excelente impresión. Esperábamos que estos meses de desarrollo hubieran servido para redondear y pulir lo que se perfilaba como uno de los mejores juegos de rally para PlayStation, pero por desgracia no ha sido así. Tras jugar con la versión final, nos hemos quedado muy sorprendidos, porque todo parece seguir igual que hace un año, excepto que estamos hablando de la versión definitiva.

Salvo el control, que es francamente bueno, el resto de apartados invitan a pensar que el juego está a medio hacer. Para no entrar demasiado en detalles escabrosos, sólo os diremos que los gráficos de los coches son toscos y poco detallados, los escenarios presentan casi todos los defectos posibles dentro de este género, y para colmo los tiempos de carga son exagerados. Y es una lástima, porque sí que tenemos bastantes opciones de juego, como varios tipos de campeonato, posibilidades de configurar detalles técnicos de los coches (que además son reales, qué lástima de licencias) y un modo para dos jugadores. Sinceramente, no nos explicamos como Infogrames ha desperdiciado así esta oportunidad, sobre todo tras ver su fabulosa serie «V-Rally», pero el caso es que «Rally Masters» no sólo no sólo no llega a colocarse en la "pole position", sino que ni siquiera alcanza al grueso del pelotón.





Aunque las condiciones climatológicas cambian según el circuito, nuestra conducción no se ve muy afectada por ello, restándole realismo al juego.



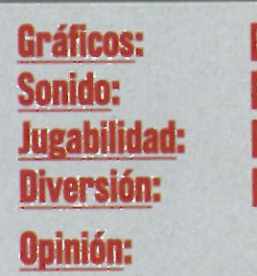
El control de los vehículos es tan bueno que nos quedamos con ganas de que el resto esté a la altura.

Lejos de resultar espectaculares, las repeticiones pecan de los mismos defectos gráficos y falta de detalle que el resto del juego, resultando sumamente aburridas.





Podemos competir con coches reales, que están bastante mal recreados durante las carreras.



Gráficos:	58
Sonido:	69
Jugabilidad:	83
Diversión:	69

Opinión:

Resulta inexplicable que, habiendo logrado implementar un control tan acertado, Infogrames haya dejado "a medio hacer" este juego, que hubiera estado bien hace unos años. Teniendo «Colin McRae 2» a la vuelta de la esquina, «Colin 1» y dos «V-Rally» (uno en Platinum), poco tiene que hacer este simulador en PS.

Valoración 69



Llega un momento en la vida en que a uno ya no hace falta que le digan lo que quiere o no quiere.



¡¡Porque ya sabemos lo que queremos!!





Rayman2, el mejor juego de aventuras de todos los tiempos.

www.rayman2.com







Ubi Soft Entertainment • Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona) • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
Hot line 902 11 78 03 • http//www.ubisoft.es

El cavernícola se va a las misiones

Si por algo se caracterizó el primer «Tombi!» fue por su enfoque nada convencional de las plataformas. Un juego que ahora regresa a nuestra PS con un nuevo apartado gráfico y la nada despreciable cifra de 134 misiones que cumplir.



Nadie espera que, tratándose de un juego de plataformas, lo primero que nos llame la atención sea la enorme cantidad de misiones que resolver para llegar al final de nuestra aventura. Ni que nuestro protagonista pueda manejar todo tipo de objetos o vestir diferentes uniformes, y menos aún que los diálogos tengan una importancia crucial en el desarrollo, pero así es «Tombi 2!».

Lo que parecía imposible, darle otra vuelta de tuerca al género de las plataformas, se ha logrado esta vez con el salto a las tres dimensiones. Y es que si bien el estilo de juego es exactamente el mismo de la primera parte, su nuevo acabado gráfico le dota de más posibilidades.

Además de poder escoger nuestra siguiente misión y la ruta a seguir en cada nivel, Tombi es capaz de alcanzar nuevos estados de ánimo -como la risa o la furia- que cambian sus características y que multiplican las posibilidades del juego. Sin embargo, tanta libertad de acción se ha visto mermada por un desarrollo que nos obliga a volver una y otra vez sobre el mismo itinerario, algo que en un principio resulta muy original pero que puede volverse monótono, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego en general tiene un ritmo más bien lento.

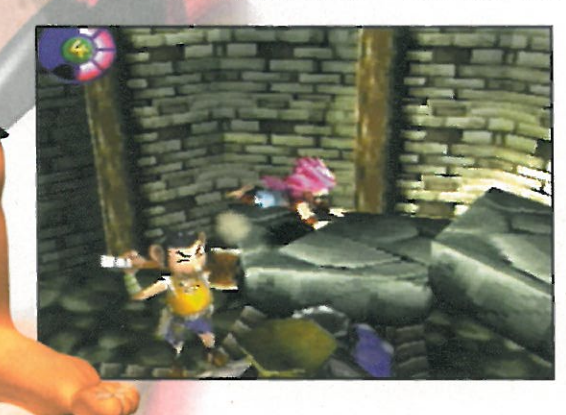
UN PLATAFORMAS DIFERENTE

En su afán por alejarse de los cánones tradicionales, «Tombi 2!» incluye una serie de puzzles y de pequeños enigmas, que se resuelven casi siempre encontrando nuevos objetos o hablando con los personajes que están repartidos por los escenarios, además de un completo menú donde podemos seleccionar la ropa o los objetos que vamos a utilizar en cada momento. Con todo, en la práctica no todos estos elementos terminan por brillar, y el resultado final es un híbrido extraño pero atractivo, que combina planteamientos tremendamente originales con momentos irregulares.

Por su enorme duración y nuevos desafíos este compacto está destinado a arrasar entre aquellos que disfrutaron de la primera parte, aunque si es la primera vez que se toma contacto con un juego de este tipo es muy probable que su lentitud y la libertad de acción desorienten al principio.

Ahora bien, si después de las primeras partidas se le coge el aire al juego todo irá sobre ruedas, pues las horas de diversión que encierra «Tombi 2!» son casi interminables. De otro modo, lo mejor es decantarse por un plataformas más tradicional.

David Martínez





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **4.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



Cada escenario se puede recorrer por caminos alternativos, obligándonos a repetir algunos niveles para conseguir objetos que nos hayamos dejado en el otro plano.







Algunos enemigos sólo son vulnerables ante cierto tipo de armas.



Rol prehistórico



«Tombi 2!» está estructurado como si se tratase de un juego de rol. El eje del juego son un montón de misiones que nos encarga cada personaje y la posibilidad de recoger y utilizar todo tipo de objetos. Además tenemos a nuestra disposición un completo menú donde podemos seleccionar los objetos o la ropa y comprobar nuestro estado en cada momento.

El diseño de los escenarios resulta mucho más espectacular gracias a las 3D.

Tombi y el templo maldito



Uno de los pocos niveles de acción pura es esta carrera sobre las vagonetas de una mina abandonada. Inspirada en la segunda película de Indiana Jones, no sólo es el único modo de llegar a nuevas partes del mapeado, sino que el mismo viaje se convierte en un minijuego donde podemos conseguir items especiales que nos ayuden durante la aventura.





Alternativas:

El primer «Tombi!» tenía un desarrollo casi idéntico, aunque en 2D, y se hacía un poco más corto. El rey de las plataformas sigue siendo «Crash Bandicoot 3».

Para desenvolvernos mejor en algunos escenarios es necesario vestir trajes especiales.



Gráficos: 85

Muy coloristas y ahora en 3D, aunque los movimientos resultan demasiado lentos. Los escenarios, por otra parte, tienen un aspecto impecable, sólo empañado por su escaso tamaño.

Sonido: 79

Pese a las simpáticas voces -en castellano- de los protagonistas y a unos efectos de sonido que cumplen, las melodías, bastante simples y muy repetitivas, empobrecen este apartado.

Jugabilidad: 82

Aunque algo lento y confuso en algunos puntos del mapeado, se deja jugar sin problemas. El control es correcto, pero olvidaos del stick analógico.

Diversión: 84

Al principio cuesta acostumbrarse a su estilo de juego, pero la gran cantidad de misiones y la posibilidad de ir resolviéndolas a nuestro antojo pueden hacer que terminemos enganchados. Aunque resulta tan largo como sencillo.

Opinión:

«Tombi! 2» combina las plataformas de corte clásico con un desarrollo muy cercano a los juegos de rol y obtiene unos resultados originales, pero no del todo satisfactorios. A lo largo de más de 130 misiones que nos obligan a recorrer los mismos escenarios una y otra vez, corre el riesgo de hacerse repetitivo, con el inconveniente añadido de su lento desarrollo. Eso sí, este modo de juego tan "especial" no dejará a nadie indiferente, y los que queden atrapados ya no podrán dejarlo.

Valoración 84

Pregúntaselo a mis puños

Hacía bastante tiempo que no aparecían arcades de lucha callejera puros, tipo «Streets of Rage», en la consola de Sony. Este juego viene para ocupar ese vacío, aportando nuevos elementos a este género clásico.



Porque sucede que, aunque sí que se han visto algunos beat'em ups en los últimos meses, ninguno de ellos ha mantenido todos los elementos propios del género que todos recordábamos de consolas y recreativas ya obsoletas, como el desplazamiento lateral o la aparición de armas y objetos en el suelo con las que acabar con los enemigos (además de utilizar los golpes básicos).

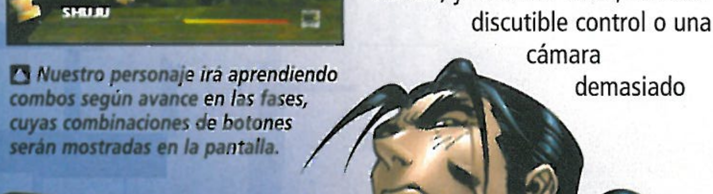
Este juego está ambientado en un entorno futurista de clara estética anime japonés, muy cercano al estilo Capcom, y propone un tipo de lucha bastante arcade, donde se deja de lado cualquier elemento aventurero para decantarse por las peleas sin más.

Hasta aquí nos encontramos ante un juego correcto pero discreto, con aspectos positivos, como un nivel gráfico muy bueno, y otros no tanto, como el discutible control o una cámara demasiado inquieta (a veces hace algunos pequeños cambios de posición como para recolocarse, que resultan demasiado bruscos).

Sin embargo, los programadores han sabido añadirle algunos alicientes para mejorarlo, materializados en varios modos especiales que multiplican las posibilidades del juego, sobre todo al incorporar opción para hasta 4 jugadores. Uno de estos modos nos permite disputar combates al más puro estilo «Street Fighter», desde peleas uno contra uno hasta combates de 4 jugadores todos contra todos. También hay un modo survival, un team battle y otro muy curioso para 2 jugadores, que consiste en una especie de pelea de bandas donde controlamos a un personaje, con el apoyo de otros, en un enfrentamiento contra la banda enemiga, cuyo jefe será el segundo jugador.

Todo esto convierte a «Gekido» en un juego muy versátil, con amplias posibilidades, pero que cojea en la jugabilidad. Si se hubiera mejorado el sistema de juego, que en ocasiones resulta un poco confuso, estaríamos ante uno de los mejores beat'em ups de la temporada.El caso es que el resultado final es bueno, pero algo irregular.

Roberto Ajenjo



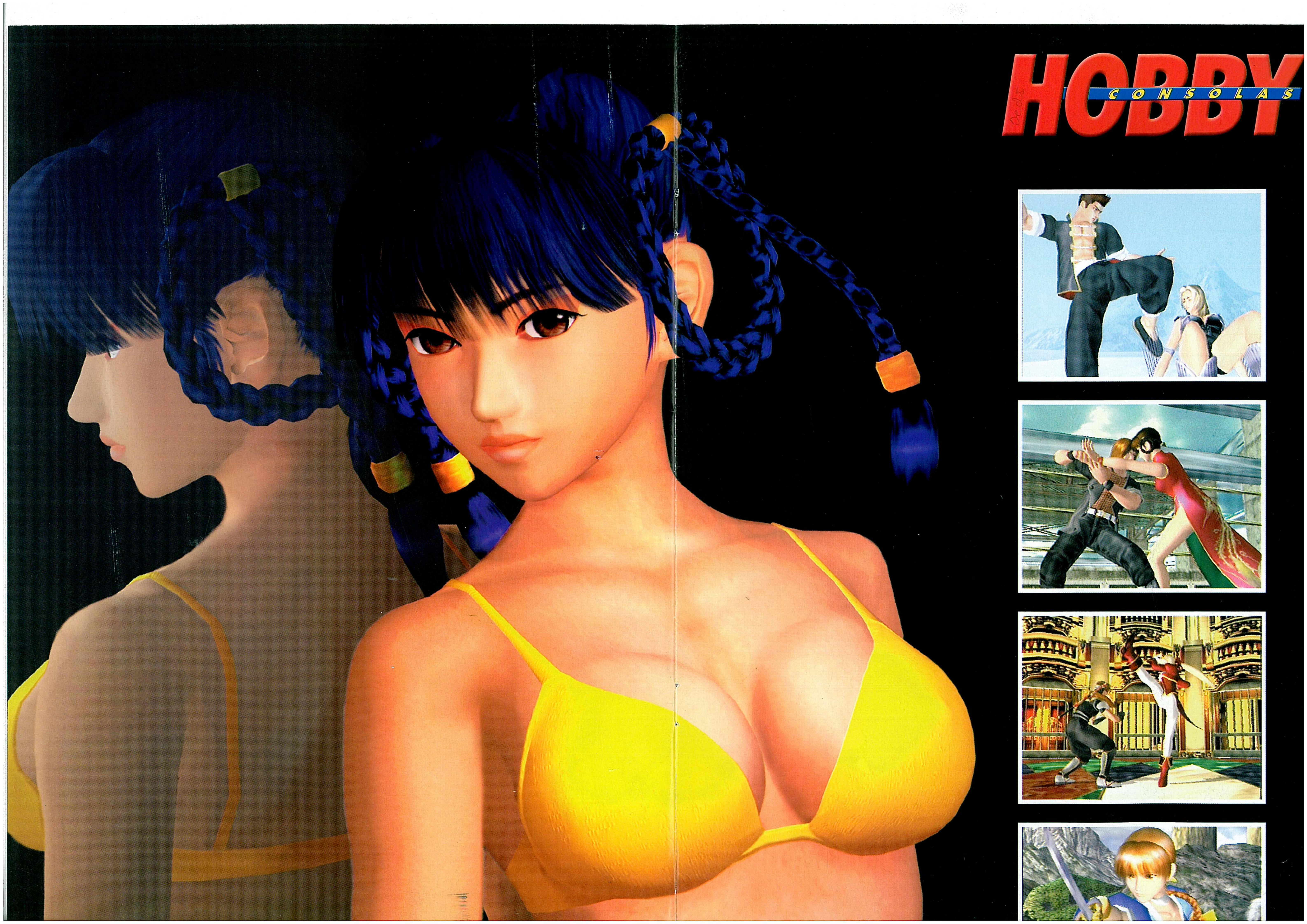
Nuestro personaje irá aprendiendo combos según avance en las fases, cuyas combinaciones de botones serán mostradas en la pantalla.



Una pequeña barra en la parte superior se encarga de medir nuestro nivel de furia. Ésta se va rellenando a medida que enlazamos golpes, permitiéndonos hacer algunos movimientos especiales muy poderosos.


DEAD or ALIVE
DEAD OR ALIVE 2
DEAD OR ALIVE™
Dreamcast
PlayStation
TECMO
Akklaim


DEAD or ALIVE
DEAD OR ALIVE 2™
Dreamcast.
PlayStation
TECMO
AKklaim


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS



POKéMON™*
¡Hazte con todos!™


Pokémon TM*
¡Hazte con todos! TM



HOBBY CONSOLAS


Nintendo®
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo
HOBBY
CONSOLAS

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



Tanto los jefes finales como el desarrollo del juego son diferentes en algunas zonas concretas, según el personaje escogido.



Los constantes efectos de luz y los decorados son quizá lo mejor del juego, dotándolo de un aspecto muy espectacular.

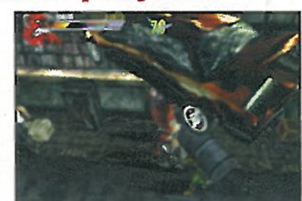


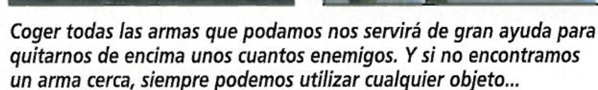






Armas y objetos





Coger todas las armas que podamos nos servirá de gran ayuda para quitarnos de encima unos cuantos enemigos. Y si no encontramos un arma cerca, siempre podemos utilizar cualquier objeto...



Modos de juego



Además del modo principal, hay otros 5 modos adicionales. Estos son los tres mejores:



SHADOWFIGHTER: En este modo 2 jugadores pelearán combates 1 vs 1 por rounds.



STREET GANGS BATTLE: Un combate entre dos bandas. Cada jugador es el jefe de una.



ARENA BATTLE: 4 jugadores se enfrentan en un emocionante todos contra todos.

«Gekido» nos propone un beat´em up CLÁSICO y variado, pero con algunos defectos JUGABLES.



Alternativas: Nos quedamos con »Jackie Chan...», que aparece este mes; es inferior técnicamente, pero nos ha parecido más jugable y divertido.

Gráficos: 87

Lo mejor son los escenarios y la ambientación típica de anime de acción japonés. El diseño de los personajes es bueno, aunque la resolución no sea demasiado alta. Los defectos se encuentran en algunas ralentizaciones y en la incómoda cámara.

Sonido: 80

La banda sonora de Fat Boy Slim y Kid Rock resulta impactante en un primer momento, muy cañera y contundente, pero acaba haciéndose algo pesada.

Jugabilidad: 79

Entre los inesperados cambios de cámara y la multitud de enemigos y efectos que inundan la pantalla, a veces todo resulta demasiado confuso. El control no es complicado, pero podría haberse depurado para hacerlo más intuitivo.

Diversión: 83

Los modos de juego adicionales y la opción multijugador son todo un acierto, y aumentan las posibilidades de diversión de un juego que por sí solo resultaría poco menos que regular.

Opinión:

Cuando se juega un rato largo a «Gekido», uno se da cuenta de que le falta algo de chispa, de jugabilidad, para explotar al máximo todo lo que ofrece, que es bastante. Los modos de juego, la opción multijugador y la calidad gráfica son buenos alicientes, pero no han bastado para hacer de él un "crack" en el género, aunque en una valoración general resulte un juego bastante interesante y entretenido.

Valoración 82

- Tipo: **Arcade de velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

"Heavy" Rider

ROAD RASH JAILBREAK

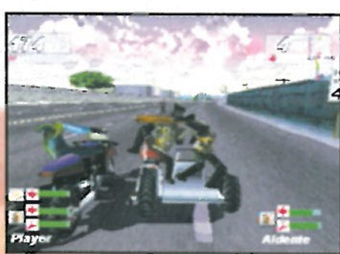
Regresan los pilotos macarras, las cazadoras con tachuelas, las porras y las cadenas. Regresa «Road Rash», el polémico simulador de motos que, para la ocasión, estrena argumento y ofrece un aspecto gráfico ligeramente mejorado.







Sólo contamos con tres modelos de motocicleta, cada una con dos tipos de conducción: simulación y arcade.



Los motoristas siguen siendo los mismos, el motor gráfico no ha mejorado mucho desde la última entrega para PlayStation, y la "gracia" sigue estando en golpear a nuestros rivales en lugar de adelantarlos... ¿qué hay de nuevo entonces en este «Road Rash Jailbreak»?

Pues que esta vez no se trata de ganar puntos para subir en un ranking de "macarras", sino de sacar al cabecilla de nuestra banda de la cárcel, una idea original que, sin embargo, ofrece un desarrollo exacto al de los juegos anteriores.

El mayor problema que le hemos encontrado a esta nueva entrega es que el nivel de dificultad está muy desajustado, de forma que algunos circuitos los recorreremos sin cometer ni un sólo error, mientras que otros deberemos repetirlos una y otra vez debido a que los atropellos se suceden sin cesar.

Tampoco el catálogo de motos ha engordado lo suficiente. Sólo están disponibles dos modelos "standard" y un sidecar para misiones especiales -que permiten la participación de hasta 4 jugadores- y que únicamente varían según la banda criminal que escojamos. Un modo persecución similar al de «Need For Speed» y las típicas pruebas contrarreloj y versus, completan las posibilidades de un juego en el que se echan en falta más variantes multijugador y nuevas opciones. Eso sí, a su favor cuenta con la mejor realización técnica que ha disfrutado cualquier «Road Rash» (lo cual tampoco es mucho decir, por cierto).

En definitiva: un juego de velocidad que basa su "atractivo" en golpear a los rivales. Y a nosotros personalmente esta idea nunca nos ha entusiasmado.

Gráficos:	80
Sonido:	80
Jugabilidad:	75
Diversión:	65

Opinión:

Por esta saga no pasan los años, y no porque se mantenga igual de fresca, sino porque repite el mismo -y polémico- planteamiento visto en la versión original para Mega Drive. Es decir, que nos encontramos ante un juego de motos con una realización técnica notable pero que posee un desarrollo excesivamente "heavy".

Valoración 70

Si nos despistamos de la carrera, un amable policía se encargará de recordarnos el camino a base de descargas.





WHOOAU!*
*Expresión intraducible pronunciada por Yoshi Juegomucho tras pasarse 127 horas jugando con Spin Jam.
spin jam
SPIN JAM
PlayStation
0094615
BATTLE MODE
P1
P2
MOOLAMB BABYBOT
empire INTERACTIVE
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
PlayStation
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Spin Jam and Empire are Trademarks of Entertainment International (UK) Ltd. Copyright © 2000. All Rights Reserved.
www.dinamic.com 4|2000

La compañía Bullfrog vuelve a la carga con una nueva entrega de su famoso simulador de parque de atracciones. La idea central sigue siendo la misma, pero el resto ha mejorado de forma considerable.

¡Ven al parque!



Una vez más nuestra misión consiste en diseñar y controlar un parque de atracciones para que sea lo más entretenido posible, de forma que los clientes no dejen de venir y gastarse su dinero en nuestras atracciones. Todos los aspectos de la gestión están incluidos, desde la compra e instalación de atracciones hasta la contratación de personal o incluso la petición de prestamos bancarios, si no nos van muy bien las cosas.

Como el cliente siempre tiene la razón, es obligado estar muy pendientes de la opinión de todas las personas que visitan el parque, para intentar que estén lo más contentos posible. Para conseguirlo, se pueden modificar los parámetros de prácticamente todas las instalaciones del parque, desde la duración y capacidad de las atracciones hasta los precios y la calidad de los productos vendidos. Pero a la vez, también habrá que ocuparse del mantenimiento, lo que implica contratar y organizar el trabajo de mecánicos, limpiadores, agentes de seguridad y, cómo no, ingenieros que diseñen nuevas atracciones cuando las iniciales se hayan quedado anticuadas.

La recompensa por un buen trabajo serán unos tickets de oro que nos permitirán, entre otras cosas, comprar atracciones especiales o acceder a nuevos parques.

El juego está compuesto por ocho islas y en cada una de ellas podremos construir un parque de atracciones ambientado en un tema diferente. Aunque al principio sólo tenemos acceso a la isla de la Prehistoria, mediante tickets de oro podremos abrir las islas del espacio, los aztecas, el terror...

NUEVO SISTEMA DE CONTROL

Tradicionalmente los juegos de estrategia en las consolas han tenido problemas a la hora de adaptar el sistema de control del PC. «Theme Park World» ha adoptado una solución revolucionaria diseñando un sistema específico para PlayStation, que como característica principal suprime el uso del cursor como elemento de señalización. Utilizando los botones de dirección nos moveremos sobre el parque mediante una perspectiva a vista de pájaro, y para seleccionar cualquier elemento bastará con colocarlo en el centro de la pantalla donde quedará marcado automáticamente.

Otro de los detalles especialmente interesantes del juego es la posibilidad de movernos por los parques adoptando una vista en primera persona, como si fuéramos un visitante más. También es posible subirse a las atracciones o incluso participar en algunos juegos, como carreras de coches o puzzles gigantes. Aunque los gráficos pueden resultar algo rudimentarios, sobre todo si los comparamos con los de la versión de PC, lo cierto es que la posibilidad de montar en las montañas rusas diseñadas por nosotros mismos es uno de los alicientes más atractivos de este divertido juego.

A pesar de que su planteamiento es muy similar al de su predecesor, hay que reconocer que tanto por su desarrollo como por su calidad técnica «Theme Park World» representa una oferta excelente a tener en muy cuenta por cualquiera que busque un juego de estrategia duradero y divertido.

Jorge Portillo



Tipo: **Estrategia**
Compañía: **Bullfrog**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**



Los bocadillos que flotan junto a los visitantes nos permiten averiguar qué es lo que necesitan en cada momento.

¡Una mordaza, por favor!




Este curioso personajillo compuesto de bolas negras es nuestro asistente personal y lo cierto es que sus continuos mensajes resultan la mar de útiles. Tanto es así que no hay forma de desconectarlos y, lógicamente, a la larga uno siente la tentación de ponerse algodón en los oídos.

Esta nueva entrega de «Theme Park» convierte la ESTRATEGIA en una experiencia muy DIVERTIDA.



El proceso de diseñar una montaña rusa implica fijar la altura y la inclinación de cada uno de los tramos de pista.



Para ayudarnos en la gestión del parque contaremos con la ayuda de todo tipo de informes y estadísticas.



¡Pistaaaaaa!

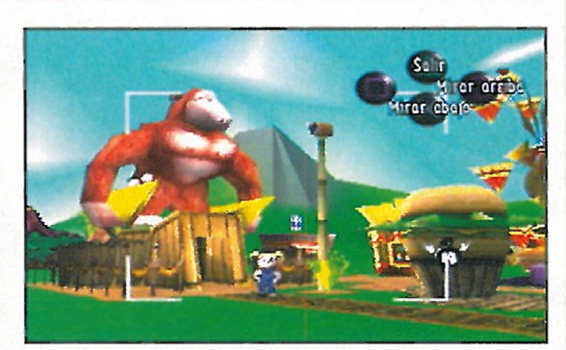



El plato fuerte de todo parque de atracciones que se precie es su montaña rusa, y lo mismo sucede en «Theme Park World». Si quieres que los visitantes acudan en oleadas, asegúrate de diseñar y construir una montaña rusa capaz de helarles la sangre en las venas... ¡y luego pruébala!

Alternativas: *Puedes probar con «Theme Hospital» o, si te gusta la estrategia más "seria", con el recién aparecido «Railroad Tycoon II».*



Montando en algunas de las atracciones participaremos en divertidos minijuegos.



En cada isla todas las atracciones están diseñadas siguiendo la misma temática general.

Gráficos: 85
Repletos de colores y muy divertidos y variados. Además, en la vista general se pueden apreciar multitud de detalles. En el modo en primera persona, no obstante, se pierde parte de este detalle.

Sonido: 83
La música es muy apropiada y los efectos son correctos. Además todas las voces han sido dobladas francamente bien al castellano. Lástima que no exista la opción de desconectar los consejos...

Jugabilidad: 91
Su sistema de control es de lo mejor que hemos podido ver en una consola. Además la dificultad está graduada para que cualquiera pueda disfrutar con él.

Diversión: 88
Quizá el apartado de estrategia pueda llegar a hacerse algo monótono con el tiempo; afortunadamente la posibilidad de montar en tus propias atracciones le convierte en un juego para disfrutar una y otra vez.

Opinión:
Nos encontramos ante un estupendo juego de estrategia que combina todas las características habituales del género con una alta dosis de diversión. La sensacional idea de Bullfrog de adaptar el sistema de control a PlayStation ha sido también todo un acierto, y a esto hay que añadir el excelente doblaje de las voces al castellano y las nuevas opciones, como la de montar en nuestras propias atracciones. Un juego muy recomendable.

Valoración 88

Tiros sobre ruedas



La serie «Vigilante 8» vuelve a nuestras consolas con esta "segunda ofensiva". Los escasos cambios introducidos no parecen justificar una nueva entrega, a no ser, claro está, que seas un fanático de la música funky...

En un juego en el que el único fin es disparar sin cesar para acabar con los enemigos, el argumento suele ser lo de menos, pero lo cierto es que, de nuevo, todo gira alrededor de tres bandos diferentes, que se enfrentan entre sí al volante de unos vehículos extravagantes equipados con armas mortíferas. La acción transcurre en los años 70, así que no sorprende encontrarnos con toda la imaginería de la época: coches con colores chillones, música funky, peinados afro...

A la hora de jugar podremos elegir entre los modos ya tradicionales de Arcade, Aventura o Supervivencia para un solo jugador, así como entre los modos cooperativo o de enfrentamiento para varios jugadores. Como en el primero, lo verdaderamente divertido es el modo multijugador ya que, en realidad, el principal atractivo de jugar en solitario es la posibilidad de activar personajes ocultos a medida que vamos completando misiones en el modo Aventura.

Por otra parte, entre las escasas novedades introducidas en el sistema de juego, destaca que ahora podemos mejorar sobre la marcha las características de nuestro coche. Cada vehículo enemigo que destruyamos dejará tras de sí un icono que debemos recoger para ganar 10 puntos de mejora en una categoría determinada. Cuando lleguemos a los 100 puntos, esa categoría aumentara de nivel.

GRÁFICOS DISCRETOS

Lo primero que llama la atención en la versión de N64 es la escasa diferencia que presentan los gráficos con respecto a los de la anterior entrega de la serie. Es cierto que ahora las explosiones son más espectaculares y que los escenarios son más variados, pero eso no sirve para ocultar las graves deficiencias gráficas, como por ejemplo los frecuentes casos de "clipping".

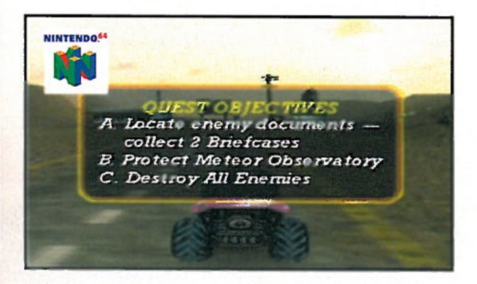
En la versión de Dreamcast, como es lógico, todo se mueve más rápido y los efectos luminosos son mucho más vistosos. Sin embargo, sorprendentemente, también arrastra los mismos fallos, y a pesar de la potencia de la consola, cada vez que acercamos nuestro vehículo a un objeto sólido corremos el riesgo de que se introduzca en él.

Además de los fallos meramente gráficos, hay que señalar que en ambas versiones el control de los vehículos es bastante confuso, y además su comportamiento físico deja mucho que desear. Resulta especialmente irritante cualquier tipo de salto, pues el coche sube y baja por los aires a cámara lenta, como si no pesara nada.

Esta segunda entrega ofrece un planteamiento interesante, y por momentos puede resultar muy entretenida, especialmente en el modo multijugador, pero muestra también errores graves, que resultan difícilmente justificables en un juego actual.

Jorge Portillo







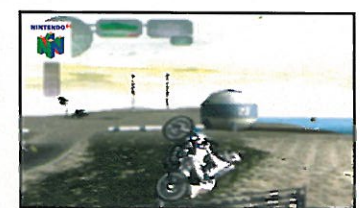
Tipo: **Acción**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **11.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Tipo: **Acción**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

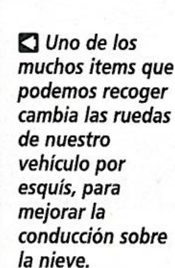






Alternativas: *En N64 tienes el «Vigilante 8» original, y como ya hemos repetido, no hay demasiadas diferencias. En Dreamcast, lo más parecido es «Red Dog», que desde luego hace gala de una realización técnica de más calidad.*





Uno de los muchos items que podemos recoger cambia las ruedas de nuestro vehículo por esquís, para mejorar la conducción sobre la nieve.

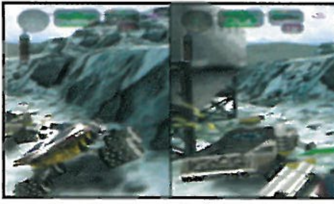
El punto de vista





Durante el juego podremos alternar entre una vista en primera persona desde el interior del coche y una en tercera con la cámara situada por encima del vehículo. Esto resulta especialmente útil cuando la cámara está mal situada o cuando no podemos ver claramente la acción.





En el modo multijugador la pantalla se puede dividir tanto horizontal como verticalmente.



Gráficos:	67
Sonido:	79
Jugabilidad:	72
Diversión:	75

Opinión:

A pesar de tratarse de un juego entretenido, no supone apenas ninguna mejora con respecto a la entrega anterior de la serie, y además arrastra fallos garrafales en el apartado gráfico que disminuyen aún más su valoración.
El modo multijugador sigue resultando divertido, pero ahí acaban los alicientes.

Valoración 73



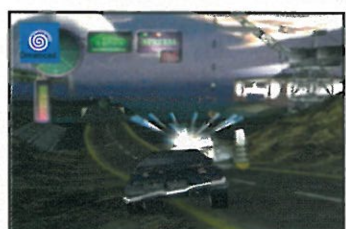
Cuando adquieren la capacidad de volar, los vehículos tienden a volverse incontrolables.

La segunda entrega de este SHOOTER mantiene los ERRORES gráficos, pero su modo multijugador resulta DIVERTIDO



Aunque los gráficos son de mayor calidad en la versión DC, sigue habiendo fallos muy importantes.







Gráficos:	66
Sonido:	79
Jugabilidad:	72
Diversión:	75

Opinión:

Dreamcast no posee la versión anterior de este juego, por lo que sus usuarios lo encontrarán, al menos, una oferta original.
Desgraciadamente, contiene los mismos errores gráficos que, en esta consola, teniendo en cuenta su mayor capacidad, resultan aun más imperdonables.

Valoración 72

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Argonauts**
Distribuidora: **Sega**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 a 4**
Idioma: **Castellano**

Descontrol blindado
RED DOG

Argonauts siempre se ha caracterizado por lanzar pocos juegos, pero tan bien realizados como para despuntar entre el resto de títulos de cada consola. El primer juego de esta compañía para Dreamcast no brilla a la altura de lo esperado, pero cuenta con un modo multijugador que vale su peso en oro.

En este shoot'em up nuestra tarea consiste en avanzar por diez extensos niveles destruyendo determinados objetivos, como un generador o varios cañones láser, mientras controlamos a un vehículo que parece una mezcla entre un buggy y un tanque ultramoderno. Así, su gran suspensión nos permite avanzar por los terrenos más agrestes, al tiempo que un láser y un lanzamisiles nos abren camino entre las torretas, artefactos voladores, tanques, insectos mutantes y soldados que intentan evitar que lleguemos a nuestro destino.

El juego es muy, muy difícil, y no sólo por la complicación evidente de eliminar a los adversarios, sino que se ve complicado innecesariamente por varios factores. El primero es el extraño control del tanque, que exige que movamos al vehículo al mismo tiempo que la mirilla de disparo, provocando que en muchas ocasiones el vehículo cambie de rumbo cuando en realidad lo que queríamos era apuntar hacia otro lado. También resulta muy complicado esquivar los disparos lateralmente, así que casi siempre nos los vamos a tener que tragar. Por otro lado, la cámara nos juega malas pasadas cuando se sitúa muy cerca del tanque, y para colmo no podemos salvar durante las fases, con lo que podemos acabar hartos de repetir una y otra vez las mismas situaciones.

Pero si bien el modo para un solo jugador no nos convence, la opción multijugador es harina de otro costal. Pese a sufrir los mismos defectos de cámara, el control no se hace tan sufrido porque ya no resulta necesaria tanta precisión. De igual modo, todo se mueve a mucha más velocidad, ya que los escenarios, muy bien diseñados para su función y de gran calidad en todo el juego, no requieren tanto detalle. Las variantes dentro de esta modalidad son divertidísimas, y entre ellas podemos destacar, además del imprescindible "Deathmatch", el "Stealth Assasin" (donde uno de los jugadores es invisible y tiene que eliminar a los demás) y el "Bomb Tag", en el que hay que "colocarle" una bomba al contrincante antes de que explote. En fin, que sí pensáis jugar con mas amiguetes, este juego debe estar entre vuestras preferencias, pero si por el contrario buscáis un shooter para jugar solos, mejor que os decantéis por otra opción, como «Toy Commander».



Los modos multijugador son lo mejor del juego, y de lo más divertido que hemos visto en Dreamcast.



Además de los diez niveles que incluye, podemos acceder a misiones suplementarias un tanto aburridas.





Los problemas de control a la hora de esquivar disparos lateralmente hace que dependamos de una barrera de energía muy poco efectiva y que además se gasta en un santiamén.

Gráficos:	87
Sonido:	78
Jugabilidad:	68
Diversión:	80

Opinión:
Argonauts ha descuidado la jugabilidad en favor de un brillante apartado gráfico, haciendo de «Red Dog» un juego innecesariamente complejo y bastante soso. Por contra, los modos multijugador son de lo mejor que hemos visto, por lo que lo recomendamos a aquellos que gusten de jugar en compañía.

Valoración 78

LA LIGA LLEGA A SU FIN PERO PARA TI SÓLO ESTÁ EMPEZANDO...

Manager de Liga™

¡YA A LA VENTA!

CAMPEONATO NACIONAL DE LIGA 99/2000
PRIMERA DIVISIÓN / SEGUNDA DIVISIÓN



EL PRIMER Y ÚNICO MANAGER DE LA LIGA ESPAÑOLA PARA PLAYSTATION

" LOS AMANTES DEL FÚTBOL QUEDARÁN TOTALMENTE ENGANCHADOS."
HOBBY CONSOLAS 90%



" LOS AFICIONADOS, SE FROTARÁN LAS MANOS."
SUPERJUEGOS 89%







Nº 1 SUPERVENTAS EN EL REINO UNIDO



DUAL SHOCK™

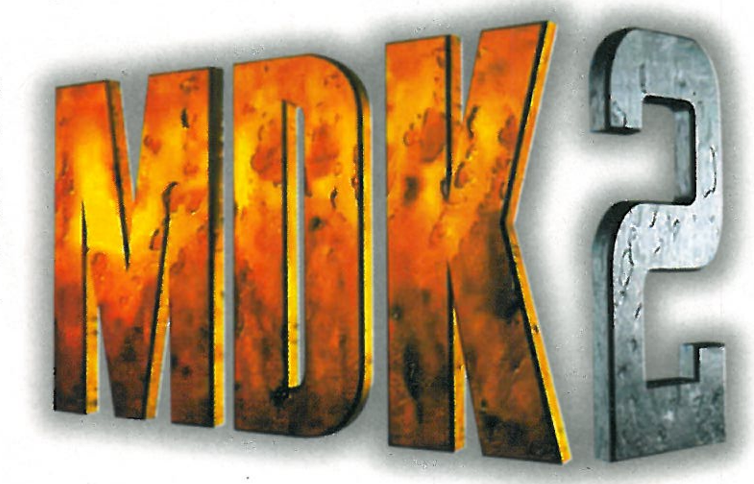




www.codemasters.com

Codemaster España Calle Orense nº 85 Telf.:+34 91 567 8461 fax:. +34 91 571 4244 28020 Madrid.

Más difícil que pasar un rebaño de camellos por el ojo de una aguja



«MDK» se convirtió en uno de los juegos más originales y técnicamente bien realizados que se han visto en PlayStation. Años más tarde, Bioware recoge el testigo de Shiny para acercarnos un lanzamiento que será recordado por su extrema dificultad.

La fidelidad que «MDK 2» guarda con su predecesor es encomiable, no sólo por conservar el extraño sentido del humor de que hacen gala todos los lanzamientos de Dave Perry, sino por mantener su espectacular línea estética y extravagantes personajes.

Kurt, el profesor Fluke y su mascota Max se han convertido en la única esperanza de supervivencia para la raza humana, y para ello nada mejor que repetir en un "Shoot `em up" de acción trepidante.

Estos tres personajes muestran características diferentes a la hora de adentrarse en los barrocos escenarios del interior de los "minecrawler" extraterrestres, y modifican levemente el estilo de juego con sus habilidades. Mientras que Kurt se enfrenta a los clásicos niveles que combinan acción y plataformas, el doctor protagoniza un tipo de aventura en la que nuestro objetivo es recoger y combinar todo tipo de objetos para crear nuevas armas. El perro Max, por su parte, se encarga de los alienígenas más duros en los niveles de disparo, ayudado por su capacidad para manejar 4 armas diferentes a la vez, y por una increíble resistencia a los ataques enemigos.

DIFICULTAD MÁXIMA

Después de comprobar el impresionante acabado de los escenarios y la cantidad de detalles que se han tenido en cuenta en la recreación de cada personaje -de lo mejor que hemos podido ver en esta consola-, podemos asegurar que «MDK 2» disfruta de un nivel técnico excepcional, sobre todo al comprobar la fluidez y velocidad de movimientos y animaciones. Sin embargo, tras esta impresionante fachada nos



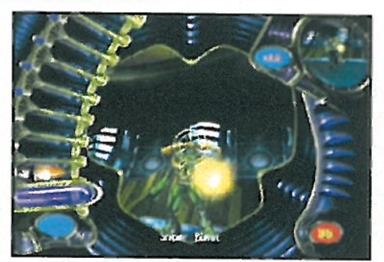
encontramos con uno de los niveles de dificultad más altos que hemos probado nunca, tanto, que casi arruina por completo la jugabilidad del GD, convirtiéndose en un producto exclusivo para expertos, ya que, de otro modo, resulta imposible superar los primeros niveles.

De todos modos, el juego mantiene los toques de genialidad que han convertido a «MDK» en una obra de culto, y la mezcla de acción pura con un desorbitado sentido del humor no dejará a nadie indiferente. Si os gustó la primera parte y estáis dispuestos a enfrentaros con uno de los juegos más difíciles de la historia, «MDK 2» os va a gustar, aunque lo mejor es que os acerquéis con cautela, ya que su desarrollo y complicado control pueden dejaros bastante desorientados. Sólo para valientes.

David Martínez

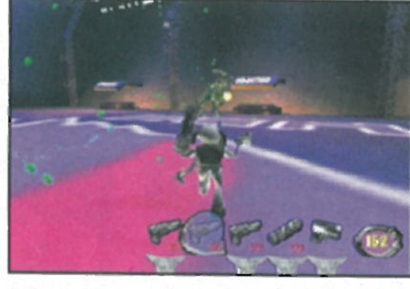
- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Bioware**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Puntería fina



Todos recordamos el sistema de puntería del primer juego, un potente zoom y un sencillísimo selector de armas que nos permiten acabar con nuestros enemigos desde grandes distancias, aunque sólo estará disponible jugando con Kurt.

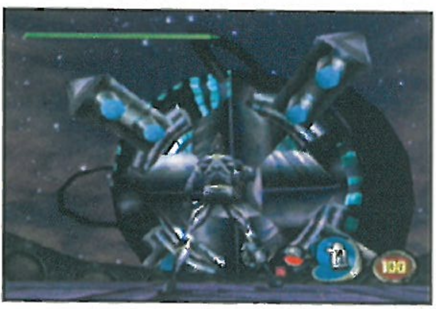


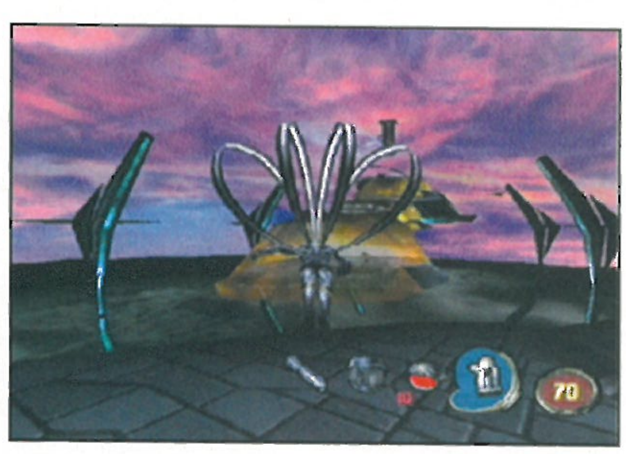


En esta segunda parte contamos con 3 personajes disponibles según el tipo de misión a la que nos enfrentemos.

La BRILLANTE realización y originalidad de «MDK2» no ocultan una dificultad DESMESURADA.







El diseño de los escenarios sigue mostrando el aspecto barroco que ya pudimos disfrutar en la primera parte, lleno de luces, reflejos, y extrañas formas arquitectónicas.

Aterrizajes forzosos

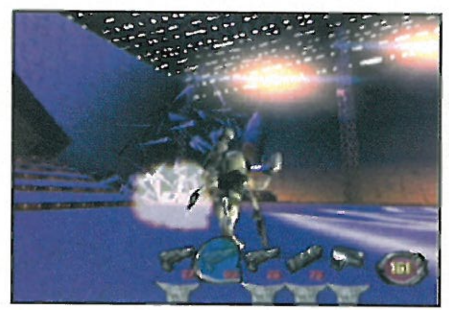




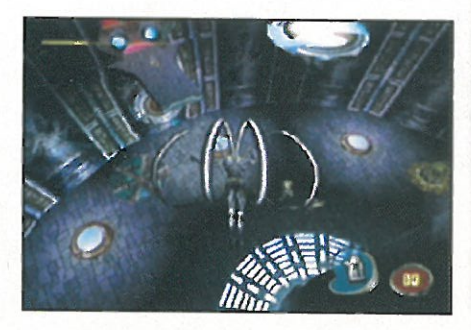
Al igual que ocurría en la primera parte, los descensos a cada uno de los "minecrawlers" extraterrestres se convierten en pequeños y divertidos niveles de acción, esta vez, diferentes para cada uno de los tres personajes protagonistas.



Alternativas: *Escalar el Everest, buscar una aguja en un pajar... Si lo que prefieres es un "shooter" entretenido prueba «Red Dog».*



Explosiones y sombras muestran el excepcional trabajo gráfico que se ha llevado a cabo con esta secuela, de lo mejor que hemos visto para Dreamcast.



Gráficos: 94

Sale a relucir todo el potencial de Dreamcast. Reflejos, explosiones y un alucinante tratamiento de las sombras hacen del entorno gráfico una auténtica maravilla.

Sonido: 89

Las aceptables melodías se completan con las simpáticas voces de los personajes en nuestro idioma. Las explosiones y gritos alienígenas también están a la altura de lo exigible.

Jugabilidad: 69

Los controles son complicados, aunque tras las primeras partidas nos acostumbramos al uso de armas e ítems especiales.
En cuanto a la dificultad, es la más alta que hemos visto nunca.

Diversión: 74

Al principio mucha: un simpático argumento, unos personajes impactantes, un desarrollo trepidante... y una dificultad abrasiva que con el tiempo puede hacerse desesperante.

Opinión:

El nivel técnico de este juego es impresionante, y sirve como ejemplo de lo que será capaz de ofrecernos la consola de Sega en futuros lanzamientos. Sin embargo, el terrible reto que supone afrontar una dificultad desmedida le hace caer muchos enteros a esta segunda parte de «MDK».
Un descuido en un aspecto tan simple puede disminuir el atractivo de un título que apuntaba a brillante. Aunque si eres capaz de superar su complicación, disfrutarás de un juego muy notable.

Valoración 79

Escalando a 150 Km por hora



Al amplio catálogo de juegos de coches de PlayStation se asoma este divertido arcade de vehículos 4x4, con el cual podremos escalar abruptas montañas cual cabra montesa.

En lugar de tirar por el camino habitual con un simulador puro y duro, Infogrames se ha decantado por realizar un juego de carreras de coches todoterreno en el que los protagonistas son unos circuitos que transcurren por los lugares más impensables.

Disponemos de 3 modos de juego: arcade, 2 jugadores y un torneo mundial, un número un tanto pobre si lo comparamos con muchos otros títulos del catálogo de PlayStation. El más elaborado es el Torneo Mundial, algo así como el modo Gran Turismo del ídem, con varias competiciones por puntos, coches para comprar y vender y opciones para mejorar los elementos mecánicos de nuestro vehículo.

CARRERAS DIVERTIDAS



Desde luego, no son los modos lo más destacable de «4x4 World Trophy» pero sí las carreras, que es donde realmente reside la diversión. Los 12 circuitos que incluye transcurren en lugares tan dispares como Nueva York, Egipto o el Tibet, y nos obligarán a probar nuestras dotes de piloto en terrenos de nieve, barro o tierra. El trazado es, en general, de lo más accidentado que os podáis imaginar, por lo que tan pronto os veréis realizando espectaculares saltos como escalando pendientes de las que quitan el hipo. Partiendo de que cada vehículo tiene sus propias características técnicas, nuestras posibilidades de victoria dependerán en muchos casos de disponer del coche adecuado para, por ejemplo, ser capaces de salir de una trampa de barro lo antes posible cuando nos quedemos atascados.

Técnicamente no es un juego que sorprenda, incluso hay algún fallo como el popping o las claras ralentizaciones en el modo para 2 jugadores, pero está lo suficientemente bien acabado como para cumplir el expediente.

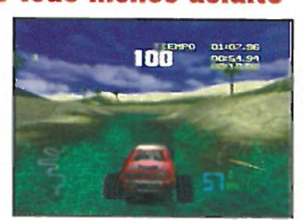
Por último, hay que hacer una mención especial para el apartado de sonido, pues el juego incluye una banda sonora que destaca por su colección de canciones de rock/punk de bastante calidad.

La conclusión final es que estamos ante un arcade razonablemente bien hecho, francamente divertido y emocionante al principio, que no llega a más debido a la poca profundidad y variedad de sus modos de juego.

Roberto Ajenjo

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

De todo menos asfalto





El juego no pasaría de la mediocridad si no fuera por la diversión que encierran sus accidentados circuitos repletos de zonas muy escarpadas, barro, rocas, hondonadas y elementos similares que hacen del pilotaje un entretenimiento de altura.



El modo arcade permite que 2 jugadores se enfrenten simultáneamente a pantalla partida, pero la consola sufre mucho para mantener una tasa de imágenes aceptable.

Estas alocadas carreras resultan muy DIVERTIDAS, pero ofrecen POCAS posibilidades.





Los 12 circuitos son bastante abiertos, e incluyen numerosos caminos alternativos.



Las opciones de compra de elementos mecánicos no son las más completas que hemos visto, pero al menos es un detalle en favor de las posibilidades del juego.



Monstruos todoterreno



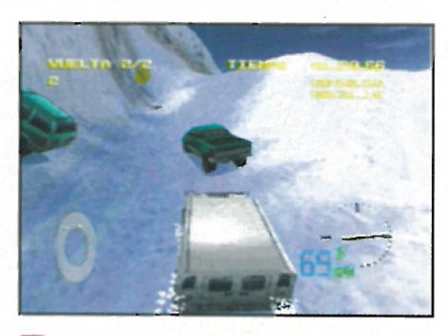






Todos los vehículos son réplicas de modelos reales, y cada uno tiene sus propias características de potencia, aceleración y velocidad punta, que harán más o menos aconsejable su uso en función de la orografía de cada circuito en concreto.

Alternativas: *Lo más parecido son los juegos de rally como «V-Rally 2» o el inminente «Colin McRae 2», muy superiores técnicamente y con muchas más posibilidades, aunque sus carreras no son tan alocadas ni incluyen vehículos 4x4.*



Los coches están bien realizados, pero con tantos golpes como reciben... ¿no deberían abollarse un poquito?

Gráficos: 81

Los circuitos se caracterizan por su variedad, y el resto de detalles, como los coches y la sensación de velocidad, están bien conseguidos, pero sin alardes. El modo para dos jugadores sobrepasa las posibilidades del motor gráfico.

Sonido: 85

Las carreras están magníficamente aderezadas con un buen número de canciones rockeras de grupos reales. Todo bastante contundente, aunque los efectos son algo más discretos en comparación.

Jugabilidad: 84

El juego propone una conducción muy arcade, donde los coches saltan, derrapan y suben cuestas casi imposibles. Nuestra única preocupación será pasar los baches lo mejor posible para ganar puestos.

Diversión: 78

Aunque al principio engancha bastante, su diversión queda mermada con el tiempo por el escaso número de modos. El modo campeonato es el más interesante, pero le falta algo de vidilla.

Opinión:

Lo cierto es que en las primeras partidas que os echéis a este emocionante juego, como buen arcade que es, os lo vais a pasar realmente bien, buscando el camino menos abrupto o esquivando el barro para no quedaros atascados. Ahora bien, con el paso de las partidas echaréis en falta algún aliciente más, ya que los modos incorporados (incluido el de 2 jugadores) no consiguen alargar su esperanza de vida mucho tiempo.

Valoración 80



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

Las estrellas... estrelladas

EA Sports regresa al mundo del fútbol con un simulador de la liga española cuya calidad queda muy por debajo de su conocida saga «FIFA».

PRIMERA DIVISION STARS

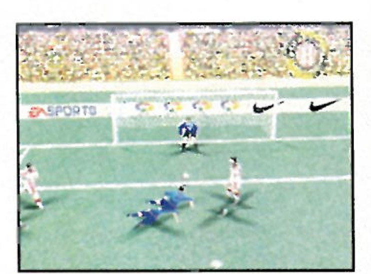
El intento en esta ocasión ha salido rana. EA Sports no ha conseguido siquiera acercarse a la calidad de su saga «FIFA», y ha completado un simulador de fútbol mediocre, incapaz de competir con los mejores.

Todo en este juego resulta, cuando menos, discutible. Para empezar EA ha utilizado una versión cutre del motor de «FIFA», en la que se destapan elementos que chirrían por todos lados: ralentizaciones, tiempos de carga eternos, un cuadro de animaciones tan solo aceptable y, sobre todo, un scroll exageradamente brusco que mueve toda la pantalla cada vez que se desplaza el balón y que es capaz de marear al más pintado. La lista negra podría continuarse en el plano jugable, donde el control presenta lagunas como las tardías reacciones de los jugadores, el desajustado nivel de dificultad o la baja inteligencia artificial de la máquina, por no mencionar la aparición de rutinas.

Por otro lado, un juego que presume de tener la licencia de la Liga española, tendría que haber cuidado más el apartado de la documentación, actualizando correctamente las plantillas y colocando a cada jugador en su posición.

Por último, la gran novedad de este simulador, el sistema para acumular estrellas y mejorar así las capacidades técnicas de nuestros jugadores, se revela insulso y poco atractivo.

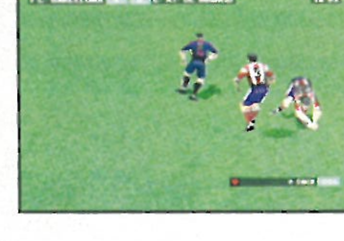
En definitiva, un juego muy poco recomendable.



Las rutinas en la simulación provocan que la mayoría de los goles sean casi iguales.







La licencia oficial de la Liga española de fútbol es el mayor atractivo de este juego, pero se revela insuficiente debido a su baja calidad como simulador.

A por las estrellas



El juego incluye un sistema por el que, al ganar partidos, se nos van dando un número de estrellas que podremos utilizar para mejorar las habilidades de nuestros jugadores o para fichar a otros. Es un elemento novedoso, pero en la práctica apenas presenta alicientes.

Gráficos:	69
Sonido:	80
Jugabilidad:	65
Diversión:	59

Opinión:

Este lanzamiento nos ha dejado totalmente fríos. Ya resulta discutible que aparezca un juego sólo con la liga española (y, además, casi al final de la temporada), pero si encima presenta fallos clamorosos de programación y graves defectos jugables, el resultado es un título que no ofrece ningún atractivo.

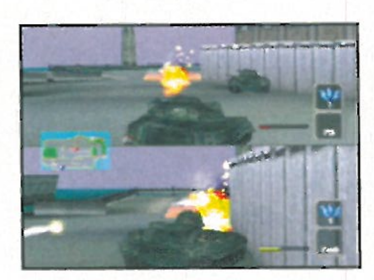
Valoración 60



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Destrucción "más IVA"

Battletank Global • Assault





Pensado como un "shooter" sin complicaciones, donde lo más divertido es destruir todo lo que se interponga en nuestro camino, el último compacto de 3DO falla en los principales aspectos técnicos. De nada sirve su extensísimo arsenal de armas y vehículos o la cantidad de modos de juego –que terminan reduciéndose a disparar a todo lo que se mueva-, cuando a la hora de jugar nos encontramos con una espesa niebla que cubre todo el mapeado, o con unos movimientos torpes y complicados que dificultan el control. También se nos ha quedado en el camino el entretenido modo para 4 jugadores de que hacía gala el cartucho de Nintendo 64, o la dificultad mejor ajustada de la primera versión, que se alejaba del paseo triunfal en que se ha convertido cada nivel de PS.

En fin, que por mucho que te atraiga la posibilidad de aplastarlo todo con tus poderosas orugas o incluso derruir edificios a golpe de cañón, no creemos que «Battletank» consiga hacerse divertido más allá de las primeras partidas.



Los combates con varios tanques resultan confusos, en parte por la espesa niebla que lo cubre todo.



Aunque los acorazados disponibles tienen aspectos diferentes, ofrecen similares prestaciones.

Gráficos:	68
Sonido:	72
Jugabilidad:	73
Diversión:	65
Valoración	66

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Esta no es mi guerra

Army Men Sarge's Heroes





El título que inauguró la saga «Army Men» en las consolas con su aparición en N64 llega ahora a PlayStation, y no podemos decir que en una conversión acertada. El argumento, como recordaréis, consiste en manejar al soldado Sarge por diversos escenarios bélicos ambientados en el mundo real (desproporcionado para un diminuto soldado de plástico) intentando llegar hasta el general Plastro para evitar que utilice unas "peligrosas" gafas de sol para destruir a nuestro ejército. Como la historia es divertida y además se ilustra con unas sensacionales escenas cinemáticas superiores a las de la versión de N64, la distribuidora española ha decidido con acierto doblarlo.

Pero sirve de poco cuando 3DO se empeña en que tengamos que sufrir un motor todavía peor que el de «Army Men 3D»: la cámara es caótica, las deformaciones que sufren los polígonos al mirar en primera persona, inadmisibles a estas alturas, y el control, lento y trabajoso. Un ejemplo más de cómo cargarse un buen juego (porque el de N64 lo es) por descuidar su realización técnica, que lo convierte en el peor de la serie. Esperamos que 3DO no nos vuelta a ofrecer otra "joyita" como ésta.



El motor hace aguas, y si no fijaos en la terrible deformación de la ventana al mirar en primera persona.



Lo mejor son las escenas que aparecen entre fase y fase, que además tienen un buen doblaje.

Gráficos:	55
Sonido:	80
Jugabilidad:	56
Diversión:	55
Valoración	55

- Tipo: **Simulador de bolos**
- Compañía: **Adrenalin Entertainment**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N. D.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Inglés**

¿Hace una partida de bolos?

Brunswick Circuit Pro Bowling 2

Lo primero que nos sorprende de este juego de bolos es la gran cantidad de modos de juego disponibles, nada menos que nueve, así como el elevado número de posibilidades de configuración. Además de poder elegir entre 11 jugadores, también podremos crear nuestro propio personaje, incluso eligiendo las bolas que empleará de entre un amplio repertorio. En cuanto al sistema de juego merece la pena destacar él asombroso realismo con el que se han simulado todos los elementos del juego, desde el movimiento de la bola hasta los choques de los bolos al ser golpeados por ésta. Además, el sistema de control permite ajustar todo tipo de parámetros, como dirección, efecto, potencia o ángulo, sin resultar demasiado confuso.

Lamentablemente todas estas excelencias técnicas se ven ensombrecidas por un apartado gráfico cargado de defectos, entre ellos unos interminables tiempos de carga.

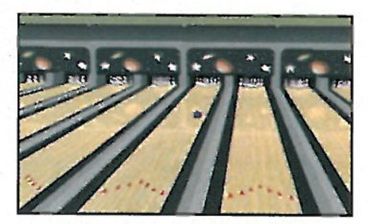
Los aficionados a los bolos agradecerán el enfoque realista que ofrece «Circuit Pro Bowling 2», pero su escaso atractivo visual sin duda alejará a muchos jugadores potenciales.



Pese a lo complicado de su apariencia, el sistema de control resulta bastante sencillo.







Una vez que lancemos la bola el juego irá alternando entre varias cámaras para ofrecernos su recorrido.



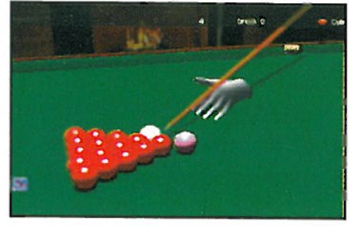
Gráficos:	60
Sonido:	70
Jugabilidad:	72
Diversión:	70

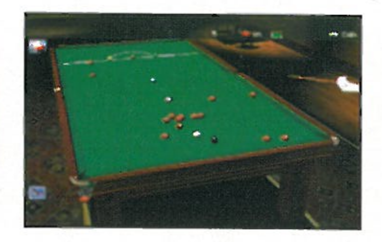
Valoración 70

- Tipo: **Simulador de billar**
- Compañía: **Awesome Developments**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Una tarde en los billares

Jimmy White's 2: Cueball



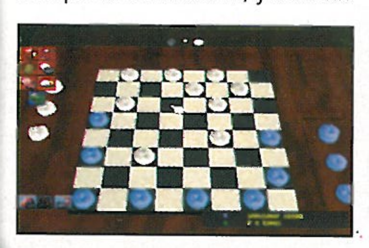


El principal reclamo de la segunda entrega de este juego de billar es la variedad, pues además de poder jugar a la modalidad de pool (billar americano) y a la de snooker (billar inglés), también podemos disfrutar de varios minijuegos, como los dardos, las damas, una máquina tragaperras y una versión de la recreativa «Dropzone» que hará que los más nostálgicos derramen un lágrima furtiva.

En cuanto a la simulación de billar propiamente dicha, lo cierto es que el juego, siendo bueno, no ofrece nada que no hayamos visto con anterioridad. El motor técnico posee la calidad esperada y la simulación es muy realista. Hay que destacar, eso sí, la calidad de los gráficos tridimensionales.

Hay que advertir, eso sí, que el sistema de control puede resultar algo complejo, por su búsqueda de realismo, y además de ajustar bien los tiros, habrá que pensarse antes muy bien cada jugada.

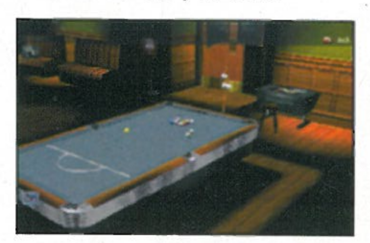
Dentro de su género supone una oferta bastante completa y, aunque no resulta demasiado original, los aficionados al billar quedarán más que satisfechos.



Además de jugar al billar, podremos echar una partida a otros juegos de salón, como las damas.



Como era de esperar, el juego ofrece algunas ayudas para los menos hábiles con el taco y las bolas.



Gráficos:	75
Sonido:	70
Jugabilidad:	74
Diversión:	79

Valoración 76

- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Westwood**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Confusión en tiempo real



Si alguien esperaba que la compañía Westwood hiciera un milagro y convirtiera el mediocre juego de PC «Dune 2000» en un gran juego de PlayStation, se va a quedar con las ganas.

Este juego es, a todos los efectos, un clon del clásico de la estrategia «Command & Conquer» aunque con una calidad final bastante diferente. Las diferencias, son mínimas y tienen su origen en el argumento del juego, que está inspirado en el clásico de la ciencia ficción del mismo título escrito por Frank Herbert. Así, los bandos en conflicto pasan de dos a tres, los Atreides, los Harkonnen y los Ordos, y la sustancia a recolectar ya no es el tiberio, sino la "especia". Las unidades y estructuras, por supuesto, tienen diferentes nombres y aspectos, pero sus funciones son idénticas a las del mencionado «C&C».

Hasta aquí todo podría parecer bastante prometedor (aunque muy poco original), pero como en todos los juegos de estrategia de PlayStation nos volvemos a encontrar con dos problemas que ya son tradicionales: el control y los gráficos. En cuanto al primero hay que repetir una vez más que no es posible que un mando de PlayStation sustituya a un ratón y a un teclado. Los que hayan jugado a la versión PC encontrarán el sistema adoptado terriblemente lento y confuso, pero es que incluso los usuarios exclusivos de PlayStation tendrán problemas para reaccionar en cuanto sus fuerzas superen la docena de unidades.

Por su parte, los gráficos de «Dune» ponen de manifiesto una vez más la incapacidad de la PlayStation para manejar imágenes pequeñas de alta resolución. Las unidades, que ya de por sí eran diminutas en la versión PC, pasan a ser meras manchas en la pantalla, lo que afecta terriblemente a la jugabilidad.

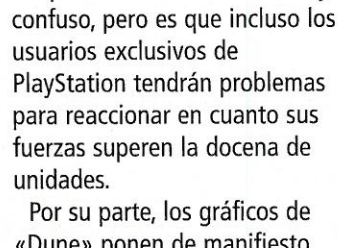
En el aspecto positivo, «Dune» cuenta con un amplio repertorio de 30 misiones, una estupenda banda sonora y unas secuencias de FMV entre misión y misión de elevada calidad, pero eso no basta para levantar el nivel del juego que, desgraciadamente, es bastante pobre.

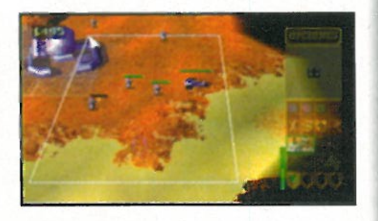


Las secuencias de vídeo son de gran calidad y además ayudan a desarrollar el argumento, pero no bastan para salvar el juego.



Intentar diferenciar a simple vista los distintos tipos de unidades de infantería se convierte en una misión imposible.







Todas las misiones del juego comparten la misma ambientación desértica, así que, tras unas horas de juego, acabas más que harto de ver tan solo arena y rocas.

Gráficos:	65
Sonido:	80
Jugabilidad:	60
Diversión:	60

Opinión:

«Dune» combina una falta absoluta de originalidad con unas deficiencias bastante graves en los apartados de control y gráficos, y esos son lastres muy pesados para un juego de estrategia. Además, en PlayStation podemos encontrar otras opciones bastante mejores, como «Red Alert» o «Populus».







¡Hazte con las nuevas figuras Pokémon!

Empieza la competición de Maestros Pokémon. Ya están aquí las auténticas figuras de tu serie favorita. Tienes un montón para elegir. Pikachu, Squirtle, Raichu, Rattata... Vive con tus amigos fantásticas aventuras y recuerda que un Maestro de entrenamiento Pokémon sólo captura auténticos Pokémon. Juguetes y peluches Pokémon. ¡Hazte con todos!. De Hasbro.



 www.hasbroiberia.com

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Cryo**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano (textos)**

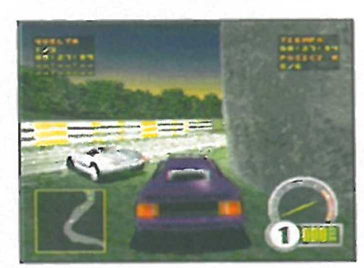
Coches para el desguace

TEST DRIVE 6



Una de las opciones para conseguir puntos es adoptar el rol de policía y perseguir delincuentes hasta atraparlos. Las multas engordarán nuestra bolsa.





La serie «Test Drive» nunca se ha codeado con los mejores juegos de coches para PSX, aunque llegó a tener su encanto, pero esta sexta entrega derriba el escaso prestigio que le quedara, sobre todo por un apartado gráfico lamentable.

Es increíble que a estas alturas alguien se atreva a presentar unos gráficos semejantes. El diseño de coches y decorados es de risa, la sensación de velocidad muy pobre y si en algo destaca el juego es en su colección de popping, clipping y todas las palabras peyorativas que acaben en "ing".

Por suerte, el juego presenta un aceptable catálogo de posibilidades, con licencias oficiales, y un modo principal que nos invita a ganar puntos para comprar coches compitiendo en carreras, persiguiendo delincuentes como policías o completando recorridos en un tiempo establecido (una mezcla de «Need For Speed» y «Driver»). Además, el control de los coches, aunque muy poco realista y no demasiado atractivo, resulta asequible. Eso salva en parte la valoración final de un juego que, en cualquier caso, tiene poco que hacer en este género.

Gráficos:	40
Sonido:	72
Jugabilidad:	69
Diversión:	69
Valoración	62

Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Eidos**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

En lucha contra los violentos



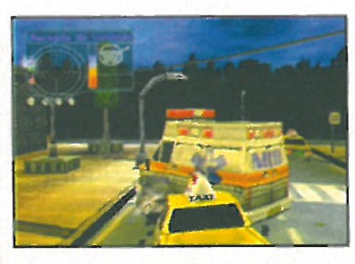
URBAN CHAOS

Este beat'em up de Eidos nos sitúa en la ciudad imaginaria de Union City durante el año1999, donde el final de siglo ha traído consigo una destructiva oleada de violencia callejera. Nosotros tomamos el papel de D'arci, una policía de color, y de Roper, un veterano retirado, que tienen que recorrer alternativamente las calles de la ciudad cumpliendo diferentes misiones, que consisten casi siempre en detener a los maleantes que están causando los disturbios. Para lograrlo disponemos de un modestísimo repertorio de golpes en los combates cuerpo a cuerpo y de algunas armas, como pistolas y rifles.

Antes de comenzar el juego, hay que pasar por unas cuantas pruebas de entrenamiento para familiarizarnos con los controles. Este paso previo permite desbloquear algunas misiones que, una vez completadas, nos dan acceso al resto. En total suman veintisiete misiones, un número bastante elevado y con un planteamiento divertido. El fallo está en el pobre apartado técnico que presenta, con defectos de clipping flagrantes, y escenarios pobres y repetitivos. Además, el control de los personajes es muy poco preciso, y tratándose de un beat'em up, es un defecto bastante grave. Teniendo como alternativa al reciente «Gekido», superior en todo menos en la historia, este juego se ha quedado un poco corto.



Además de puñetazos y patadas podemos usar algunas armas de fuego que facilitan bastante la tarea.

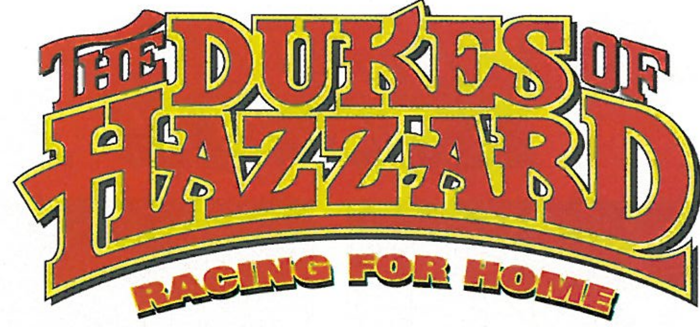


Para cumplir algunas misiones podremos conducir vehículos, aunque el control el bastante malo.

Gráficos:	64
Sonido:	75
Jugabilidad:	62
Diversión:	73
Valoración	68

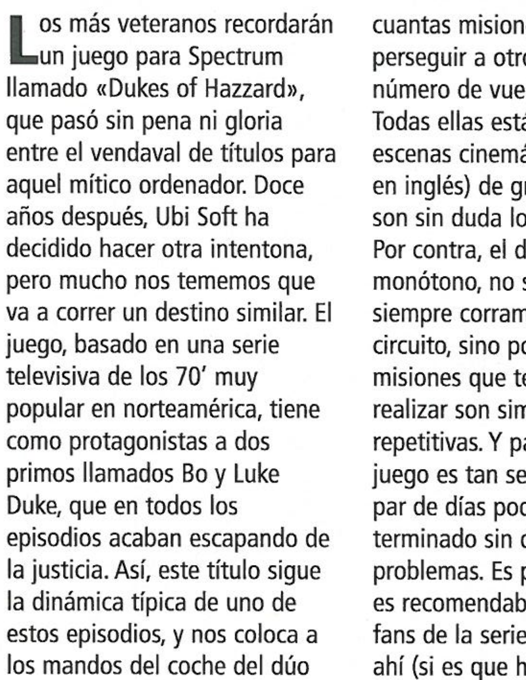
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sinister Games**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **7.995 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Un duo poco dinámico









Los más veteranos recordarán un juego para Spectrum llamado «Dukes of Hazzard», que pasó sin pena ni gloria entre el vendaval de títulos para aquel mítico ordenador. Doce años después, Ubi Soft ha decidido hacer otra intentona, pero mucho nos tememos que va a correr un destino similar. El juego, basado en una serie televisiva de los 70' muy popular en norteamérica, tiene como protagonistas a dos primos llamados Bo y Luke Duke, que en todos los episodios acaban escapando de la justicia. Así, este título sigue la dinámica típica de uno de estos episodios, y nos coloca a los mandos del coche del dúo mientras cumplimos unas cuantas misiones, como perseguir a otro coche o dar un número de vueltas a un circuito. Todas ellas están enlazadas por escenas cinemáticas (con voces en inglés) de gran atractivo, que son sin duda lo mejor del juego. Por contra, el desarrollo en sí es monótono, no sólo porque casi siempre corramos por el mismo circuito, sino porque las misiones que tenemos que realizar son simples y repetitivas. Y para colmo, el juego es tan sencillo que en un par de días podéis haberlo terminado sin demasiados problemas. Es por ello que sólo es recomendable para los pocos fans de la serie que queden por ahí (si es que hay alguno).



Los cortes cinemáticos entre misión y misión son lo mejor de un juego repetitivo y demasiado fácil.



Gráficos:	68
Sonido:	70
Jugabilidad:	65
Diversión:	52
Valoración	55

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Un tigre sin garras

Tiger Woods PGA TOUR 2000

Esta ya es la segunda ocasión que el monstruo del circuito profesional de golf (con permiso de "El Niño"), Tiger Woods, aparece en PlayStation, protagonizando un simulador que desgraciadamente sigue sin hacer honor a tan ilustre personaje.

Y es que no encontramos razón alguna para mostrar en estos tiempos unos gráficos tan funestos, muy por debajo del nivel al que EA Sports nos tiene acostumbrados: los entornos totalmente pixelados, grandes zonas de polígonos que desaparecen, inexplicables caídas de la frame rate... ni siquiera las animaciones digitalizadas de los golfistas elevan algo la pobre impresión general.

El apartado de la jugabilidad tampoco ha sufrido mejoras, ya que aunque continúa con su innovador y sencillo control, también mantiene algunos elementos arcade dudosamente eficaces que restan credibilidad a la simulación, como los golpes especiales y la posibilidad de cambiar la trayectoria de la bola en pleno vuelo (como lo oís).

Total, que los únicos puntos a su favor son las numerosas opciones y modos de juego incluidos, en los que pueden participar hasta 4 jugadores en un montón de variados torneos. Alicientes que, desde luego, no son argumento suficiente para que los aficionados al golf se decanten por adquirir este discreto título.

En las temporadas subsiguientes, EA Sports deberá mejorar sustancialmente esta serie si desea alcanzar los éxitos que de ella cabría esperar.



El sistema de control consiste en usar el stick analógico como si fuera un palo de golf para golpear la bola.



El juego permite participar hasta a 4 jugadores, aunque claro, tendréis que convencerlos...

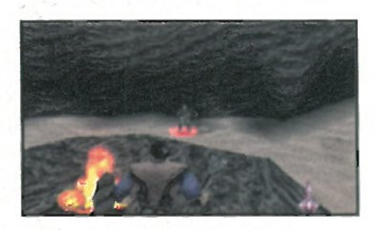


Gráficos:	46
Sonido:	56
Jugabilidad:	57
Diversión:	51
Valoración	55

- Tipo: **Rol / Aventura**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

La magia del rol y la aventura





Si eres aficionado a la "espada y brujería", ésta es una de las series de videojuegos más populares que ha dado este género.

Su principal característica es la de combinar a partes iguales elementos tanto de juego de rol como de aventura de acción, al estilo «Tomb Raider». Pertenecientes al primer grupo nos encontramos con un elaborado argumento no lineal, un complejo mundo repleto de personajes con los que interactuar o la posibilidad de desarrollar mediante la experiencia las habilidades de nuestro personaje, cómo el empleo de la magia,

Por otra parte, entre los elementos "característicos" de los juegos de aventuras destacan el uso de la cámara en tercera persona, así como la gran variedad de movimientos y ataques diferentes.

Por desgracia, gráficamente el juego es algo feote, oscuro y con escenarios algo repetitivos. Además, la colocación de la cámara no es todo lo buena que debería, lo que repercute ligeramente en su jugabilidad..

«Crusaders of Might & Magic» es, en resumen, una oferta interesante, que combina elementos de dos de los géneros más populares en la actualidad y resulta entretenido. Esta combinación probablemente satisfaga a los aficionados a estos géneros, aunque desde luego deben realizar un esfuerzo para pasar por alto su discretísimo apartado gráfico.



Tanto los textos como los abundantes diálogos están íntegramente traducidos al castellano.



A medida que progresemos en el juego podremos aprender nuevos ataques para el arma que utilicemos con mayor frecuencia



- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Está como un tren

RAILROAD TYCOON II

A la hora de colocar las vías, esta malla nos ayudará a distinguir mejor el relieve del terreno.



Para apreciar mejor la situación podremos utilizar tres niveles de zoom diferentes.

Al igual que sucedía con el juego original de PC, «Railroad Tycoon II» nos pone al mando de una compañía ferroviaria con la misión de ganar la mayor cantidad de dinero posible. La idea básica del juego sigue siendo transportar diferentes bienes desde donde son fabricados hasta donde son más necesarios, mientras se compite con otras compañías que están en el mismo negocio. Al mismo tiempo, tendremos que controlar elementos más complejos como la evolución de la economía en diferentes partes del mundo o la cotización en bolsa de las diferentes compañías (incluyendo la propia).

A la hora de jugar podemos optar entre tres modos distintos. El modo Campaña, con escenarios predeterminados, cada uno con sus condiciones de victoria, el modo Escenario, en el que podremos fijar a nuestro gusto los diferentes parámetros del juego, y un modo Caja de Arena, para construir todos los trenes que queramos sin necesidad de preocuparnos ni del dinero ni de los posibles rivales. El mayor fallo del juego en este apartado es la ausencia de una opción para grabar partidas. En cambio, el sistema de control, punto flaco habitual de los juegos de estrategia, ha sido implementado estupendamente.

En el apartado gráfico destaca el nivel de detalle conseguido, aunque, en general, cumple sin alardes. «Railroad Tycoon II» posee todos los elementos para gustar dentro del género de la estrategia, y aunque es cierto que no es el más emocionante de los juegos, si eres aficionado a este género, deberías probarlo.



Gráficos: 76
Sonido: 65
Jugabilidad: 80
Diversión: 81
Valoración
80

Tipo: **Estrategia**
Compañía: **3DO**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

¡Hagan juego, señores!

MIDNIGHT in Vegas

Al mismo tiempo que la versión de Game Boy, aunque con una pequeña alteración en el nombre, llega a PlayStation este compendio de los juegos de azar más representativos de cualquier casino. La selección de juegos es muy buena, encontrando desde los más representativos -blackjack, póker y ruleta- hasta un buen repertorio de tragaperras de distinta temática, pasando por el baccarat y el craps (con dados). Inexplicablemente, se ha eliminado el keno (una especie de lotería), tanto en su versión normal como en la electrónica, que sí encontramos en GBC.

Aunque con las limitaciones propias de este tipo de juegos, los gráficos son atractivos, sobre todo los de las tragaperras, y la interfaz de apuestas es tan sencilla que el único obstáculo para disfrutar de este título es conocer las reglas de los juegos. Gracias al manual en castellano, con adecuadas explicaciones de cada uno, no encontraréis ningún problema para refrescaros la memoria en caso de haber olvidado alguna regla o, simplemente, para aprender a jugar a ellos. Lo mismo que en la versión de Game Boy, os recordamos que este juego está recomendado a todos aquellos a los que atraiga su temática y, como desde «Caesar Palace 2», no habíamos tenido ningún otro título similar, seguro que este «Midnight in Vegas» le alegra la existencia a los que gusten de hacerse millonarios sin correr el riesgo de perder el sueldo del mes en el intento.





Cinco tragaperras de distinta temática es parte de la oferta lúdica de este «Midnight in Vegas».



Aunque no lo podéis escuchar aquí, el estuche del juego incluye otro CD con música de los años '60, perfecta para ambientar los juegos.

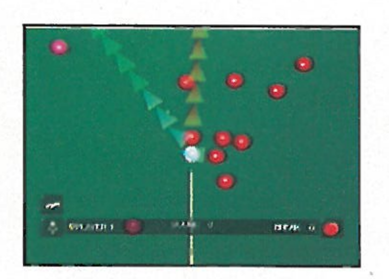


Gráficos:	73
Sonido:	80
Jugabilidad:	80
Diversión:	80
Valoración	80

Tipo: **Simulador de billar**
Compañía: **Codemasters**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Billar...ejo

SNOOKER WORLD CHAMPIONSHIP

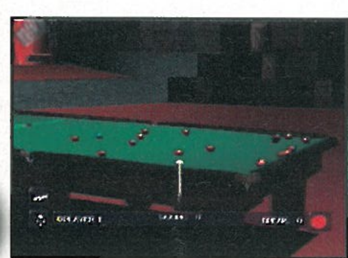


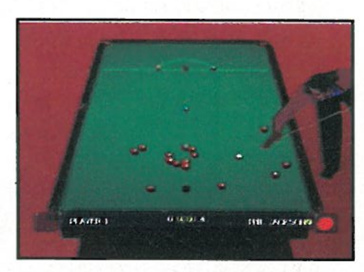
La ayuda que se ofrece a los jugadores novatos es prácticamente inexistente.

Este juego nos acerca al billar en su modalidad inglesa, ésa que se juega con una mesa especialmente grande y con un montón de bolas rojas. Si nos encontráramos ante un juego normal esto podría ser un severo handicap, pues en nuestro país esta modalidad no es demasiado popular. Sin embargo, en un juego tan flojo como éste, esta circunstancia no pasa de ser anecdótica.

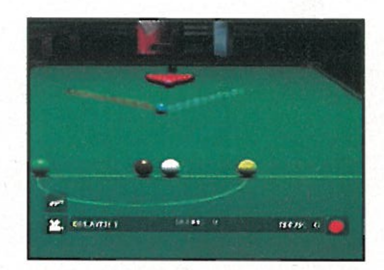
Y es que no hay prácticamente nada que pueda salvarse en este simulador. Para empezar, el comportamiento físico de las bolas está muy mal reflejado y nunca llega a dar la necesaria sensación de realismo. Además, los gráficos son terriblemente pobres, con decorados repetitivos y unos personajes 3D de aspecto mediocre. Las cámaras, por su parte, apenas ofrecen libertad de movimientos y los controles resultan bastante rudimentarios. Por último, la variedad del juego es nula pues lo único que se puede hacer es jugar partidas de snooker, ya sea en modo campeonato o en partidas individuales o de práctica.

Si de verdad te interesa el billar, no es que tengas mejores opciones, es que casi cualquier otra opción es mejor.





Una de las escasas opciones de visualización es esta vista superior.



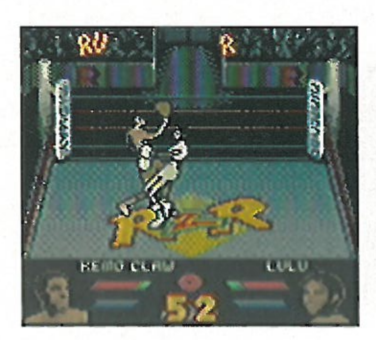
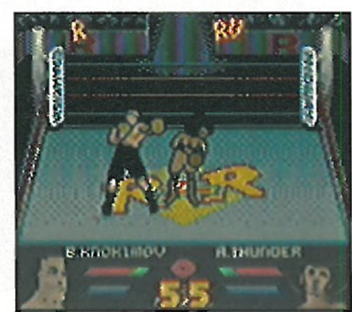
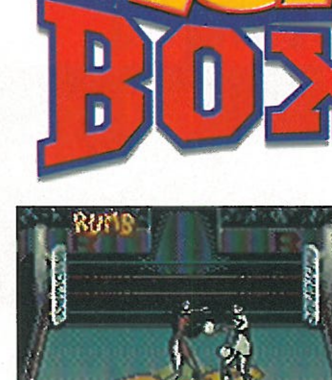
Gráficos:	50
Sonido:	48
Jugabilidad:	52
Diversión:	49
Valoración	50

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Puñetazos de risa

READY 2 RUMBLE BOXING™

Nunca un juego de boxeo había resultado tan divertido y jugable como «Ready to Rumble», título que hace no mucho apareció para todos los formatos excepto GB Color, una imperdonable ausencia que queda por fin cubierta.


Y lo mejor de todo es que Midway ha logrado crear una mini-versión del juego a la que no le falta prácticamente de nada, ya que siguen disponibles los dos modos de juego (arcade y campeonato), un total de 10 luchadores e incluso voces digitalizadas y secuencias de presentación de los boxeadores en FMV.

Por si esto fuera poco, el sistema de juego no ha perdido con el cambio, consiguiendo tanto por el apartado gráfico como por la estupenda jugabilidad que esta versión sea tan divertida como las de las consolas grandes. También aquí podremos adoptar ciertas rutinas de ataque y defensa que al final nos permitan conseguir esos segundos de "furia" (completando la palabra "rumble") con los que tumbar al rival en una mano de golpes formidable.

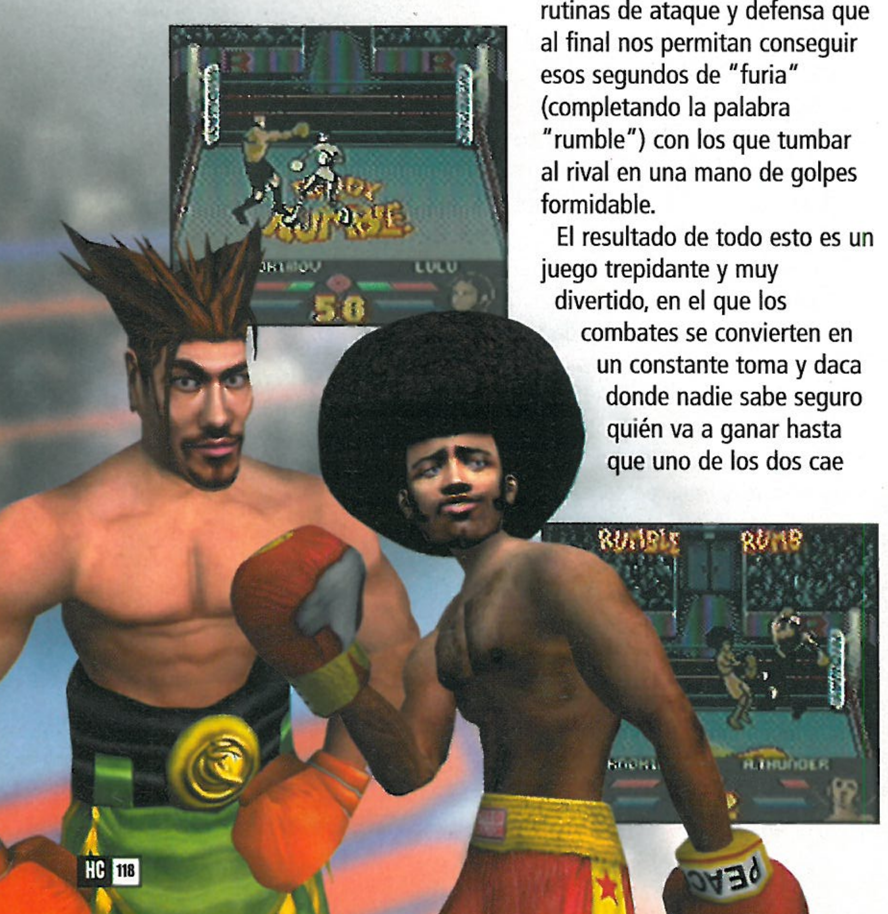
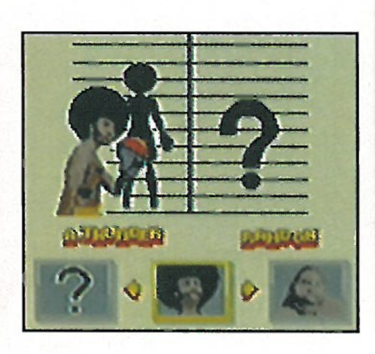
El resultado de todo esto es un juego trepidante y muy divertido, en el que los combates se convierten en un constante toma y daca donde nadie sabe seguro quién va a ganar hasta que uno de los dos cae finalmente a la lona.

La única pena es que no puedan combatir 2 jugadores simultáneamente, que era uno de los grandes alicientes en las versiones mayores, pero en cualquier caso no hay duda de que se trata de uno de los juegos deportivos más divertidos que podéis encontrar en GameBoy Color.

Presentaciones en FMV




Cada luchador tiene su propia secuencia de presentación al combate en FMV. La calidad es fantástica, y además están aderezadas con gritos digitalizados.

Gráficos:	89
Sonido:	90
Jugabilidad:	92
Diversión:	91

Opinión:

Esta estupenda versión no se priva de nada: 7 luchadores más 3 ocultos, una gama de movimientos muy decente, secuencias FMV, voces digitalizadas... evidentemente no se puede comparar técnicamente con las versiones "grandes", pero como opción para llevártelo a la playa este verano es inmejorable.

Valoración 91

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El hombre mono trepa hasta Game Boy

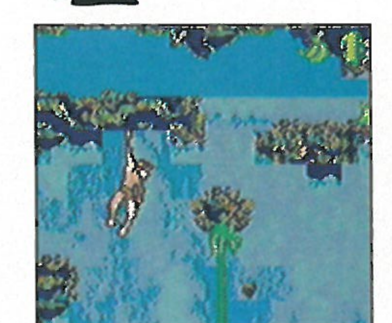
Con cada súper éxito de Disney llegan los muñecos, los peluches... y, por supuesto, los videojuegos. En este caso, y con un pequeño retraso, Tarzán viene dispuesto a convertirse en el rey de la selva más pequeña, la que cabe en Game Boy.

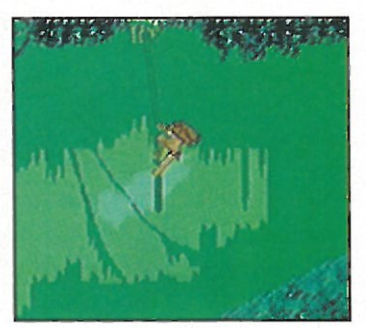
Disney's TARZAN™

No os dejéis engañar por la primera impresión, la jungla de Disney se aleja de los planteamientos clásicos y nos ofrece un plataformas de renovado estilo, en el que nuestro objetivo no siempre es llegar al final de un nivel, sino recoger una serie de objetos y encontrar algunos personajes a lo largo de unos enormes escenarios fijos que se extienden en las cuatro direcciones. Y claro, qué mejor que un protagonista versátil, capaz de trepar, sujetarse a techos y paredes y balancearse sobre una liana para superar estas pruebas, y si puede ser en compañía de otros dos personajes, mejor.

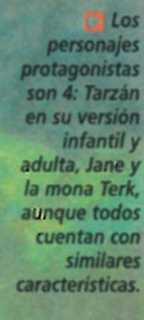
Así Tarzán (de niño y en su versión adulta), Jane y Terk tienen que hacerse con cuantos plátanos que encontraremos repartidos por la selva, esquivar los animales peligrosos y derrotar al malvado Clayton, a través de un cartucho tan largo como sencillo.

Sin embargo, el punto más atractivo del cartucho de Disney es la increíble variedad de sus opciones, ya que junto al juego de plataformas, nos encontramos con un original programa de dibujo y un juego de búsqueda. La posibilidad de colocar a nuestros personajes favoritos en el escenario escogido, pintar la escena e imprimirla, resulta enormemente entretenida. Aunque sin duda, el desarrollo más innovador es el del escondite, donde tenemos que ocultar a nuestro personaje para que un amigo coja nuestra consola y se dedique a buscarlo durante un tiempo límite.





Por lo demás, merece la pena destacar las escenas sacadas de la película y unas magistrales animaciones para los personajes, que junto con el resto de los elementos completan un divertidísimo cartucho, más orientado hacia los pequeños, aunque dada la calidad del juego cualquiera puede pasarlo bien con él.



Los personajes protagonistas son 4: Tarzán en su versión infantil y adulta, Jane y la mona Terk, aunque todos cuentan con similares características.

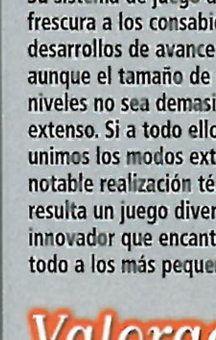












Gráficos:	85
Sonido:	78
Jugabilidad:	86
Diversión:	85

Opinión:

Su sistema de juego añade frescura a los consabidos desarrollos de avance lateral, aunque el tamaño de los niveles no sea demasiado extenso. Si a todo ello le unimos los modos extra y una notable realización técnica, resulta un juego divertido e innovador que encantará sobre todo a los más pequeños.



¿HAS ECHADO UN VISTAZO A LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA?





SHOCK 2 RACING WHEEL
- 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari
- 2 palancas y 2 pedales analógicos para acelerar y frenar progresivamente.
- 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™
- Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central.

También disponible la versión para Dreamcast.



SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER ™
- Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a su sistema de infrarrojos.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.
- 2 potentes motores proporcionan el máximo realismo en juegos.
- 2 sticks analógicos permiten realizar todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.

También disponible la versión con cable de conexión (Shock2 Analog Controller).



MEMORY CARDS

Guillemot te ofrece la gama más amplia de tarjetas de memoria para que no te quedes sin municiones:
- Memory Card 1 Mb
- Memory Card 2 Mb (2x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 4 Mb (4x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 8 Mb (8x15 bloques de memoria no comprimida)



RAYMAN QUADRIPACK ™

Kit para Playstation super asequible que incluye:
- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.





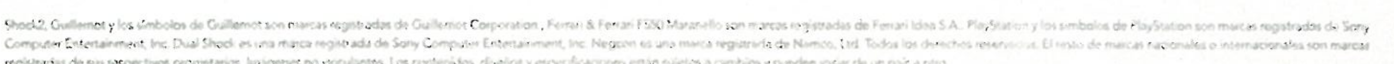








Guillemot



- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Coleccionistas natos

Looney Tunes™ Collector Martian Alert!

Infogrames ha pensado que no todo en esta vida iba a ser coleccionar Pokémon. Por ello se ha hecho con la licencia Looney Tunes y ha desarrollado un nuevo RPG en el que el objetivo será hacerse con los 47 personajes de la Warner.

Marvin ha decidido que quiere destruir el planeta Tierra, pero su fiel perro K-9 ha tirado por equivocación 10 piezas de un teletransportador imprescindible para llevar a cabo su terrible plan. Sin embargo, no cuenta con que Bugs Bunny y sus amigos unirán sus fuerzas para evitar la desaparición de su planeta.

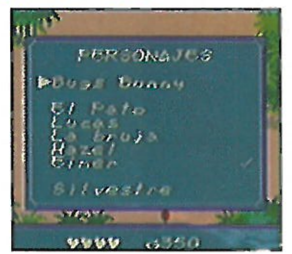
Nuestro último fin será, por tanto, encontrar antes que Marvin las 10 piezas de la máquina, que se encuentran repartidas por un amplio terreno lleno de peligros y enemigos que nos pondrán las cosas muy difíciles.

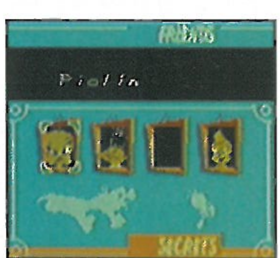
Comenzamos controlando únicamente a Bugs Bunny, quien podrá encontrar y utilizar objetos y otros ítems para avanzar en su aventura. Sin embargo, el atractivo del juego reside en que, como Bugs no podrá completar su aventura por sí solo, ya que únicamente dispone de la habilidad del salto, tendrá que recorrer todo el mapeado buscando al resto de personajes de la Warner para que se unan a él y aporten sus habilidades. En total se pueden encontrar 47 personajes, aunque sólo son controlables 14, y cada uno será útil para una determinada labor. Por ejemplo, hay zonas de agua que sólo puede cruzar el nadador pato Lucas, u otras de pinchos que tendremos que pasar volando, con la bruja Hazel.

Como ya habréis notado, la esencia del juego es muy parecida a la de Pokémon, y de hecho parece muy influenciado por ese juego, pero el estilo es diferente ya que los personajes no luchan entre sí, sino que se trata simplemente de usar sus habilidades en conjunto.

El juego, además, incluye un curioso modo para 2 jugadores simultáneos que contiene algunos mini-juegos bastante simples, en los que será posible conseguir algún personaje, completando así un título muy interesante y entretenido. Probablemente no sea tan carismático y adictivo como Pokémon, pero es una alternativa diferente e igualmente divertida.

Warner-dex





Al más puro estilo Pokémon, tendremos que ir consiguiendo completar nuestra lista de personajes disponibles.



El modo para 2 jugadores contiene tres mini-juegos (tipo Simon y similares).



La traducción de los textos en pantalla es muy buena, con muchos toques de humor típico de la Warner.





Gráficos:	83
Sonido:	82
Jugabilidad:	85
Diversión:	86

Opinión:

Infogrames ha hecho un intento de aproximación al fenómeno de Pokémon con un juego que conserva el aliciente del coleccionismo, aunque sin la emoción de los combates ni el interés por la "cría" de los personajes. En cualquier caso, se trata de un título muy divertido y con la gracia de los dibujos de la Warner.

Valoración 84

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

... Y vuelta a empezar

Astérix® EN BUSCA DE IDEFIX

Infogrames trae la enésima visita de los locos galos a la portátil color de Nintendo con una aventura de plataformas original y bien concebida, pero que adolece de un problema con la jugabilidad que acaba por convertirle en una experiencia algo frustrante.

Nuestra labor es ir pasando distintas fases, principalmente plataformeras, en las que podemos controlar tanto a Asterix como a Obelix (quienes cuentan con sus típicas características personales de fuerza y velocidad). Debemos entrar en tres niveles, recoger una llave en cada uno de ellos, y así se nos abrirá el paso a una nueva fase. Pero ocurre que, si nos matan, tendremos que repetir desde el principio todas las fases, lo cual termina resultando irremediablemente fastidioso, y no es extraño acabar perdiendo la paciencia.

Es una pena, pues técnicamente es un juego bastante acertado, donde destacan los personajes, muy bien diseñados y animados, y unos escenarios bastante bonitos, aunque algo vacíos y carentes de detalles.

Es posible que, si eres un seguidor de los famosos personajes de Gosciny y Uderzo, tengas el suficiente aguante para pasar por el alto ese inconveniente jugable, y puedas disfrutar con sus aventuras en busca del perrito Idefix. A nosotros nos ha parecido un juego bonito pero desesperante.









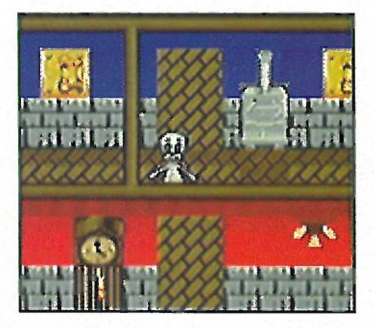
- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Interplay**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

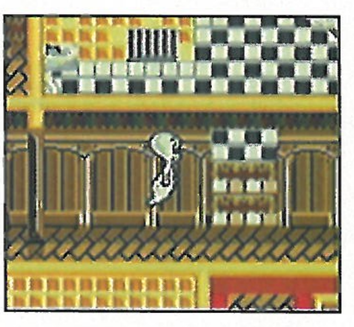
Un juego con caspa

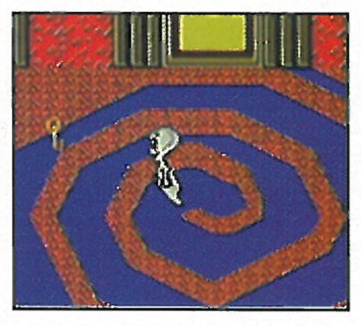


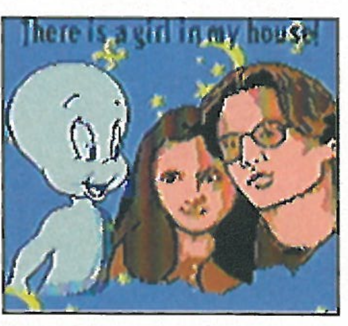
El videojuego basado en la película «Casper» es un caso paradójico que combina una buena realización en los aspectos técnicos con uno de los desarrollos más aburridos que hemos podido jugar en la portátil. Un juego de rol lento, sin enemigos, que además detiene la acción (cuando la hay) a cada instante con la descripción en inglés de los elementos que investigamos. Vamos, un despropósito que, eso sí, mantiene el argumento de la película con impecable fidelidad.

Pero lo peor de todo es lo insulso que resulta nuestro avance. Al principio estamos ansiosos por descubrir qué secretos se ocultan en esta enorme mansión encantada, pero tras los primeros minutos, sólo nos interesa que aparezca algún enemigo que rompa la monotonía del decorado. Claro, que poco más tarde pueden empezar a aparecer los bostezos, porque el ritmo de juego resulta tedioso. Si a esto le añadimos un control bastante pobre, reforzado por un menú de items confuso, tenemos en nuestras manos un juego bastante desafortunado y con muy poca gracia.









▲ *El desarrollo de este cartucho sigue, con gran fidelidad, el argumento de la película.*



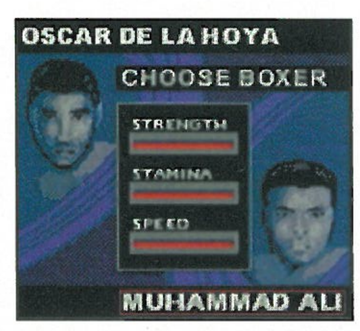


- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronics Arts**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

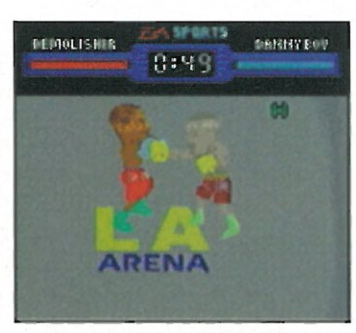
Un cartucho con mucho gancho

EA SPORTS
Knockout Kings 2000

El simulador de boxeo de Electronics Arts llega a Game Boy Color con las mismas premisas que las versiones de PlayStation y Nintendo 64: una nutrida plantilla de luchadores de gran tamaño, una amplia variedad de golpes y buena movilidad de los los boxeadores a la hora de desplazarse por el ring. También se incluye el interesante modo Carrera, donde podemos crear nuestro propio boxeador e ir haciendo que ascienda en el escalafón hasta llegar al título mundial.
Pero, si bien la realización técnica del juego es francamente buena, la simulación de los combates no resulta del todo satisfactoria.

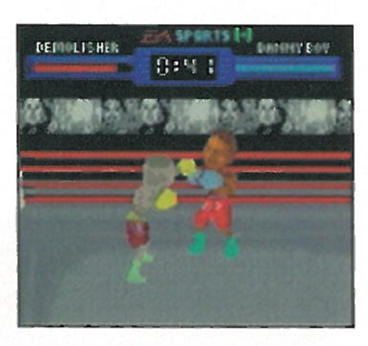


Podemos elegir como luchadores a mitos del boxeo de la talla de Muhammad Ali u Oscar de la Hoya.



Mientras combatimos, podemos recoger pequeños power-ups que aumentan nuestras habilidades.

Resulta muy difícil propinar golpes que se salgan de los puñetazos más simples, y además los rivales tienen tal destreza que antes de que nos demos cuenta habremos besado la lona por la vía del cloroformo. Una lástima, porque si llegan a solventar este problema, la nota se habría disparado. Aún así, resulta una opción interesante si os gusta el boxeo.





Gráficos:	85
Sonido:	80
Jugabilidad:	70
Diversión:	79

Valoración 78

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

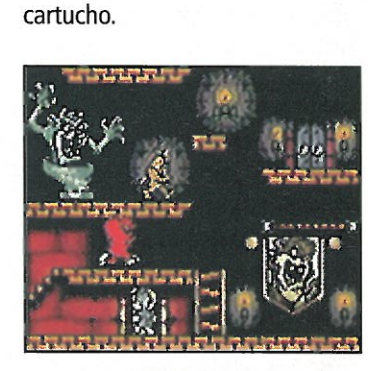
Y vamos abriendo puertas...

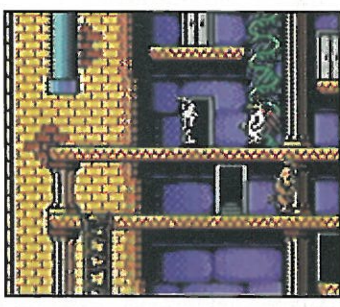
BUGS BUNNY



Dicho en frío, eso de dedicarse a atravesar puerta tras puerta parece no resultar muy divertido, sobre todo si apenas podemos apreciar diferencias entre una y otra. Claro que la cosa mejora un poco si las colocamos en los lugares más rebuscados de un castillo ocupado por los personajes más famosos de la Warner. Aunque si eso supone limitar los movimientos de nuestro personaje al máximo y hacer que los niveles se parezcan demasiado entre sí, tampoco es que la diversión se sea para tirar cohetes.

Concebida como un puzzle con aires de plataformas, la serie «Crazy Castle» lleva con nosotros prácticamente desde que apareció Game Boy, y su estilo de juego de tintes estratégicos no ha podido superar el desgaste de tantos años. Las mejoras sólo han llegado en el apartado visual, lo que no resulta suficiente, sobre todo si se trata de un puzzle. De todos modos, cuenta con un gran número de niveles bastante asequibles, así que los menos hábiles quizá encuentren un buen entretenimiento en este cartucho.





YIKES!



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim Sports**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Sencillo y divertido

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

La serie de simuladores de supercross con la licencia de Jeremy McGrath continúa con esta versión para GameBoy Color. Un juego que, sin grandes pretensiones, se ha hecho un huequecito entre los títulos más entretenidos para la portátil de Nintendo.

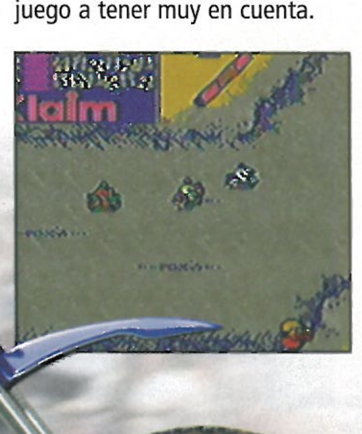
Tras la no muy acertada incursión de este título en Nintendo 64, una versión con menos posibilidades técnicas como es la de Game Boy ha sido, curiosamente, capaz de conseguir una jugabilidad más adecuada, repercutiendo directamente en el aumento de la capacidad de diversión de este juego.

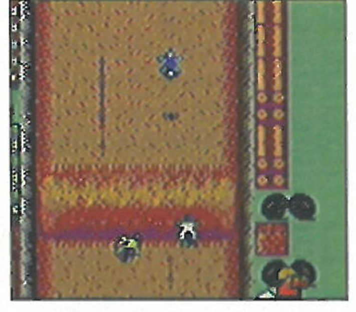
Acclaim ha prescindido de la habitual vista trasera que suelen utilizar los juegos de velocidad no poligonales, en favor de una acertada vista cenital, más en la línea de antiguos juegos como el mítico «Super Off Road» de 8 y 16 bits. Sin embargo, en este caso la pantalla no abarca el circuito completo, sino que utiliza un suave y rápido scroll que nos obliga a estar muy atentos a las curvas, aumentando así la emoción (y la dificultad también) de las carreras.

El juego nos ofrece la posibilidad de jugar en un modo arcade o en el campeonato (que se desarrolla por puntos), y en ambos corremos siempre contra otros 5 motoristas en varios circuitos en los que la constante son las curvas, saltos y objetos en medio de la pista que dificultan nuestro progreso.

La verdad es que el juego en realidad no tiene mucha más historia, pero es precisamente esta sencillez la que provoca que, una vez que le cojamos el "truquillo", nos metamos de lleno en la competición y empiecen a pasar las horas mientras nos "picamos" con los hábiles oponentes.

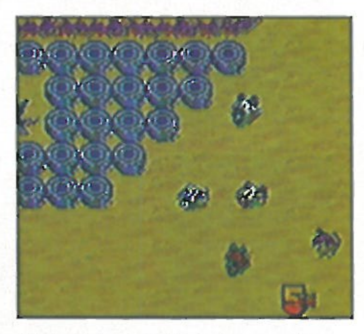
A veces la simplicidad puede ir en proporción directa con la diversión, como ha quedado demostrado en este «Jeremy McGrath Supercross 2000», un juego a tener muy en cuenta.



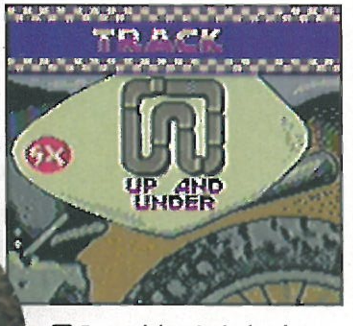


Las motos son sencillas de controlar, pero reaccionan con mucha rapidez ,y hay que acostumbrarse.





Lo único que desentona en el conjunto son los efectos de sonido, que se hacen pesados y repetitivos.



En total, hay 3 niveles de dificultad, con 4 circuitos en cada uno de ellos.

Gráficos:	80
Sonido:	68
Jugabilidad:	83
Diversión:	85

Opinión:

Desde luego, este juego no sobresale por su calidad gráfica o su impactante sonido, pero en realidad no es algo que necesite para conseguir que la discreta primera impresión se torne en una buena opinión cuando nos adentramos en la competición y comprobamos lo divertidas que resultan las carreras.

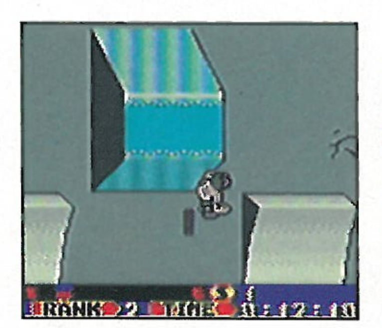
Valoración 83

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¡Menudo patinazo!

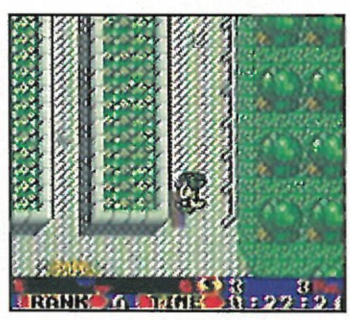
TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Tan difícil resultaba trasladar la complejidad del skateboarding a la portátil de Nintendo que los muchachos de Activision han optado por sacrificar el novedoso estilo de juego de las versiones "superiores" y convertir «Tony Hawk´s Skateboarding» en un juego de velocidad convencional. Con una perspectiva similar a «Racer», pero con una velocidad y maniobrabilidad mucho menores, el resultado final resulta un tanto decepcionante, y sólo se salva por la variedad de los circuitos y personajes disponibles. Además, el novedoso modo de juego "Half Pipe" se reduce a una especie de machacabotones que poco puede dar de sí comparado con las competiciones "standard". Si a todo esto le unimos la supresión de las cintas de vídeo como items especiales -ahora reducidos a una forma más de obtener puntos- y la increíble habilidad que muestran nuestros contrincantes, poco puede ofrecernos este cartucho que no haya sido superado ya por los mejores títulos de la velocidad portátil.





El modo "Half pipe" se reduce a un machacabotones en el que tenemos que realizar variadas piruetas.



Gráficos:	67
Sonido:	70
Jugabilidad:	72
Diversión:	65

Valoración 68

- Tipo: **Juegos de Azar**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

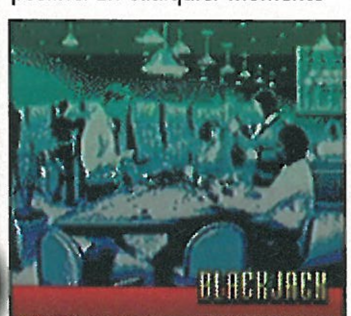
Dinero fácil



VEGAS GAMES



Tomando el relevo de la serie «Caesar Palace», 3DO nos ofrece un cartucho que reúne varios juegos típicos de los casinos, dándonos la oportunidad de hacernos millonarios (virtuales, eso sí) sin gastar un duro. En total son 20 los juegos de azar incluidos, entre cartas (baccarat, blackjack), dados (craps), apuestas con fichas (keno) y dos tipos de ruletas. También hay varias modalidades de vídeo póker, un buen número de tragaperras y una versión electrónica del keno.
El sistema de juego consiste en seleccionar un juego de azar, apostar hasta que consideremos que es suficiente y pasar a otro con la intención de reunir la mayor cantidad de dinero posible. En cualquier momento podemos consultar nuestras estadísticas, pedir dinero prestado o salvar la partida para continuar con el dinero que hayamos ido acumulando.
Aunque el juego está totalmente en inglés, el manual contiene una explicación en castellano de cada uno, por si desconocéis las reglas de estas modalidades. Una de las opciones más interesantes es la de poder jugar a cuatro jugadores, alternándose en la misma consola para ver quien consigue más dinero. Como ya sabéis, estos títulos son un producto casi exclusivo para los que gusten de los juegos de azar, que encontrarán en él una buena alternativa a los dos «Caesar Palace».



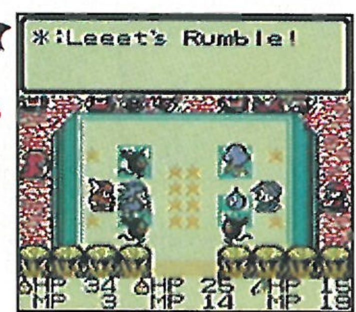


- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

"Copiémon"

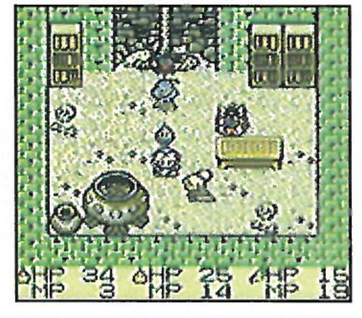
DRAGON WARRIOR MONSTERS





Un juego de rol en el que no combatimos nosotros, sino unas pequeñas bestias que podemos capturar y coleccionar en nuestra granja... ¡Qué gran idea!... si no existiera «Pokémon», ya que al lado del megaéxito de Nintendo, «Dragon Warrior» se queda pequeño. La historia no tiene gancho y el desarrollo se hace demasiado lento, sobre todo si tenemos en cuenta que cada pocos pasos nos encontramos con nuevas bestias. Por otro lado, ni nuestro personaje, ni los monstruos que podemos controlar y hacer evolucionar -sólo 3 de manera simultánea- tienen el encanto de sus competidores, y el hecho de que no se encuentre traducido a nuestro idioma le resta muchos enteros al resultado final.

No lo malinterpretéis, este cartucho mantiene un notabilísimo nivel técnico y un desarrollo entretenido, pero se queda corto en cuanto a las posibilidades de coleccionar guerreros, y cuenta con el peso añadido de hacerle la competencia al título más importante de la historia de Game Boy.



El cartucho está ambientado en el mundo medieval fantástico, típico de los juegos de rol.

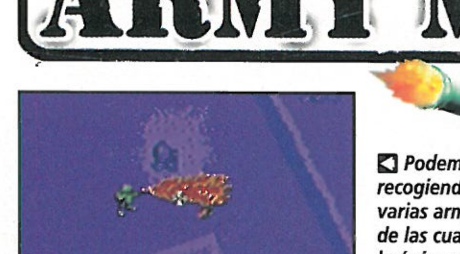


Gráficos:	86
Sonido:	79
Jugabilidad:	77
Diversión:	78
Valoración	79

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Más que plástico, plomo

ARMY MEN



Podemos ir recogiendo varias armas, de las cuales la única que merece la pena utilizar es el lanzallamas.

Parece que nada puede parar la invasión de los soldaditos de plástico de 3DO, y ahora le ha tocado el turno a Game Boy Color. Este cartucho mantiene un argumento y desarrollo similar a las versiones de N64 y PlayStation, a excepción del cambio a una vista cenital. Manejando al aguerrido soldado Sarge, tenemos que movernos por un campo de batalla pulsando el gatillo sin descanso y cumpliendo misiones como eliminar un radar o un tanque mientras evitamos el fuego enemigo.

Resulta chocante el escaso interés que se ha puesto en que el control del soldadito resulte asequible. No sólo se mueve muy lento y cuesta hacer que cambie de dirección, sino que más veces de lo que nos gustaría se queda encallado con objetos del escenario en el momento más inoportuno. Peor resulta el hecho de que el desarrollo de las misiones consista en disparar a los mismos soldados una y otra vez sin ver demasiado bien si las balas apuntan en la dirección correcta. Como colofón, los escenarios son pobres y repetitivos, y el juego es tan corto que en dos días os lo habréis terminado. Los chicos de 3DO no han estado demasiado finos en esta batalla...





Gráficos:	56
Sonido:	60
Jugabilidad:	50
Diversión:	54
Valoración	54

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **Aplisoft & Ided**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (Link Cable)**
- Idioma: **Inglés**

Fútbol al estilo japonés

NEO GEO Cup 98 Plus

Los aficionados al fútbol encontrarán aquí una oferta realmente interesante, ya que nos encontramos ante un juego completo, entretenido y peculiar.

A la hora de jugar tenemos dieciséis selecciones nacionales de todo el mundo para elegir. Aunque podemos jugar partidos aislados contra la máquina o contra otro jugador humano (mediante el Link Cable), lo más destacado es su modo Historia, pues mezcla la estricta simulación deportiva con algunos elementos propios de los juegos de rol.

En este modo tendremos que hacernos cargo de una selección para intentar ganar con ella el Campeonato del Mundo. Además de decidir la alineación y la formación del equipo, podremos visitar una tienda para comprar, con el dinero obtenido ganando partidos, todo tipo de objetos que aumenten las habilidades de nuestros jugadores.



El sistema de control es bastante sencillo y la dificultad está bien graduada. Por otro lado, los gráficos se mueven con suavidad y suficiente rapidez aunque, eso sí, se echa de menos una mayor variedad en los movimientos de los jugadores.

En fin, si lo que buscas es diversión, aunque no sea la más realista del mundo, prueba este original juego de fútbol. Seguro que te gusta.



El repertorio de objetos disponibles va desde unas simples botas que aumentan la velocidad hasta cosas tan extrañas como una pluma mágica que cura las lesiones.



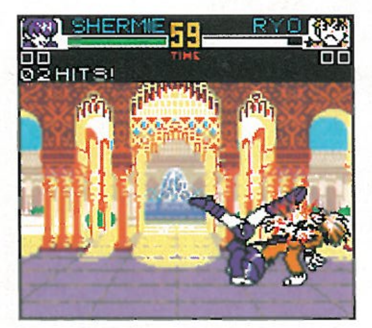
Gráficos:	86
Sonido:	78
Jugabilidad:	85
Diversión:	88

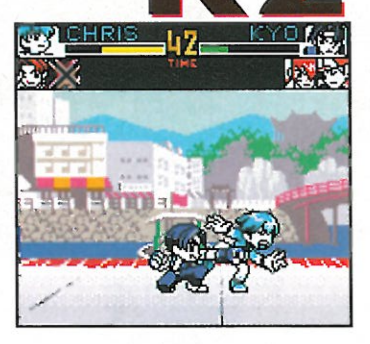
Valoración 87

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **Aplisoft & Ided**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Eres grande, pequeño

King of Fighters R2





Lo primero que llama la atención acerca de este nuevo juego de lucha 2D de la consola Neogeo Pocket es la gran cantidad de posibilidades que ofrece. En primer lugar, el número de modos de juego es sorprendentemente elevado para tratarse de una consola portátil. En concreto, además de los tradicionales modo Arcade (individual y por equipos), y Práctica podremos disfrutar también de un modo Vs para dos jugadores (mediante el pertinente Link Cable) y de un modo Historia muy elaborado en el que a medida que vamos ganando combates nuestro personaje va obteniendo diferentes habilidades que nos permiten personalizarlo de forma exclusiva. Por otra parte, el número de luchadores disponibles se eleva hasta 14, cada uno de ellos con sus propias combinaciones de movimientos y ataques especiales.

Hay que destacar también la gran realización técnica del juego. El diseño de los personajes es muy detallado y sus movimientos son siempre fluidos y rápidos a pesar de la gran variedad de animaciones implementadas. Además, el control está bien desarrollado y responde con precisión en todo momento.

Parece pues que dentro del repleto y sensacional catálogo de juegos de lucha que ya posee la NeoGeo, este juego de SNK se coloca en la primera posición del ranking. Se lo merece sin duda alguna.



El Link Cable permite, además de combatir, intercambiar las habilidades ganadas en el modo Historia.



Gráficos:	90
Sonido:	81
Jugabilidad:	89
Diversión:	92

Valoración 91

CONCURSO





Electronic Arts te brinda la oportunidad de poner tu consola a 200 por hora

¡Regalamos 10 F1 2000 y 10 Superbike 2000 para PSX!

¡Descubre las 8 diferencias! Hay 4 en cada pantalla. Participa y uno de estos juegos puede ser tuyo

1ª pantalla





2ª pantalla









BASES

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO EA SPORTS".

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán DIEZ que ganarán un Juego F-1 2000 para psx. Otras DIEZ cartas serán premiadas con un juego Superbikes 2000 para psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Abril hasta el 29 de Mayo de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.

CUPÓN

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.Postal:

Las diferencias son:

1ª pantalla:

2ª pantalla:

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. La Amenaza Fantasma

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Grandia

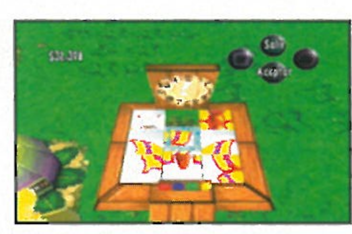
VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. F-1 Racing Champ.
3. Ridge Racer Type 4



La Fórmula 1 vuelve a ponerse de moda en PlayStation. El juego de Ubi se ha ganado por méritos propios un sitio entre los mejores de la velocidad.

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Populous



La divertida estrategia creada por Bullfrog se convierte en una opción ideal para los aficionados al género.

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Ridge Racer 64
2. Star Wars: Racer
3. F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2

ACCIÓN
1. Goldeneye (P. Choice)
2. Turok 2
3. Jet Force Gemini

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

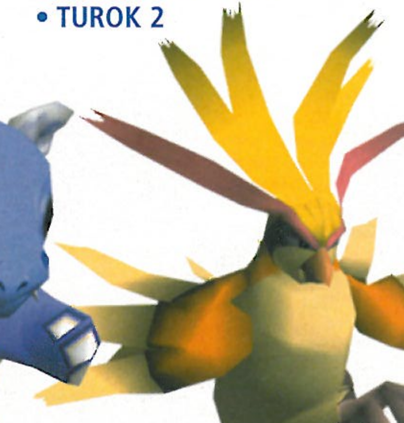
VARIOS
1. Pokémon Stadium
2. Mario Party
3. The New Tetris



Como no podía ser de otra forma, el fenómeno Pokémon también arrasa en la 64 bits de Nintendo.

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Shadowman
3. Mission: Impossible

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2



Pokémon Stadium

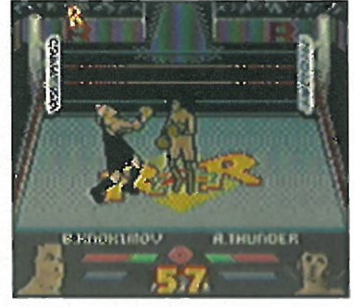
GAME BOY

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Rayman

AVENTURA
1. Mission: Impossible
2. Quest for Camelot (Color)
3. Mickey's Adventure Racing (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon
3. Conquer's Pocket Tales (Color))

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)



El boxeo más divertido también hace furor en versión portátil.

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. Killer Instinct
3. King of Fighters

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. ISS '99 (Color)

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)

ACCIÓN
1. Turok Rage Wars (Color)
2. Duke Nukem (Color)
3. Turok 2

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY 99

DREAMCAST

DEPORTIVOS
1. NBA 2K
2. NBA Showtime
3. Ready To Rumble

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Power Stone
3. Street Fighter Alpha 3

AVENTURA
1. Shadowman
2. Tomb Raider IV
3. Resident Evil 2



La famosa aventura de Capcom se coloca entre las mejores del catálogo de Dreamcast.

ACCIÓN
1. Crazy Taxi
2. The House of the Dead 2
3. Soul Fighter

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2

VELOCIDAD
1. Speed Devils
2. Sega Rally 2
3. Monaco GP 2

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- HOUSE OF THE DEAD 2
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- SEGA RALLY 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SPEED DEVILS
- TOMB RAIDER IV

La compra del mes

PLAYSTATION: Este mes hay tres títulos muy interesantes. La velocidad de **«F-1 Racing Championship»**, el thriller manga de **«Fear Effect»**, y la estrategia de feria de **«Theme Park World»**.

DREAMCAST: El asunto se decanta por el lado del terror. **«Resident Evil 2»** y **«Soul Reaver»** son dos aventuras que vienen de PlayStation, y que no deberíais dejar pasar si todavía no las conocéis.

NINTENDO 64: En esta consola no hay duda: si tienes alguna versión de Game Boy, hazte con **«Pokémon Stadium»**. Es obligado.

GAME BOY: Si te gusta la lucha o el boxeo, prueba **«Ready 2 Rumble»**. Esta muy bien.

RESIDENT EVIL 2

LA PESADILLA DE RACCOON CITY LLEGA AHORA A TU DREAMCAST. VIRGIN TE INVITA A VIVIR LA AVENTURA MÁS TERRORÍFICA DE LA HISTORIA SI DEMUESTRAS CONOCER A LOS PERSONAJES DEL JUEGO.

SORTEAMOS 40 JUEGOS

RESIDENT EVIL 2

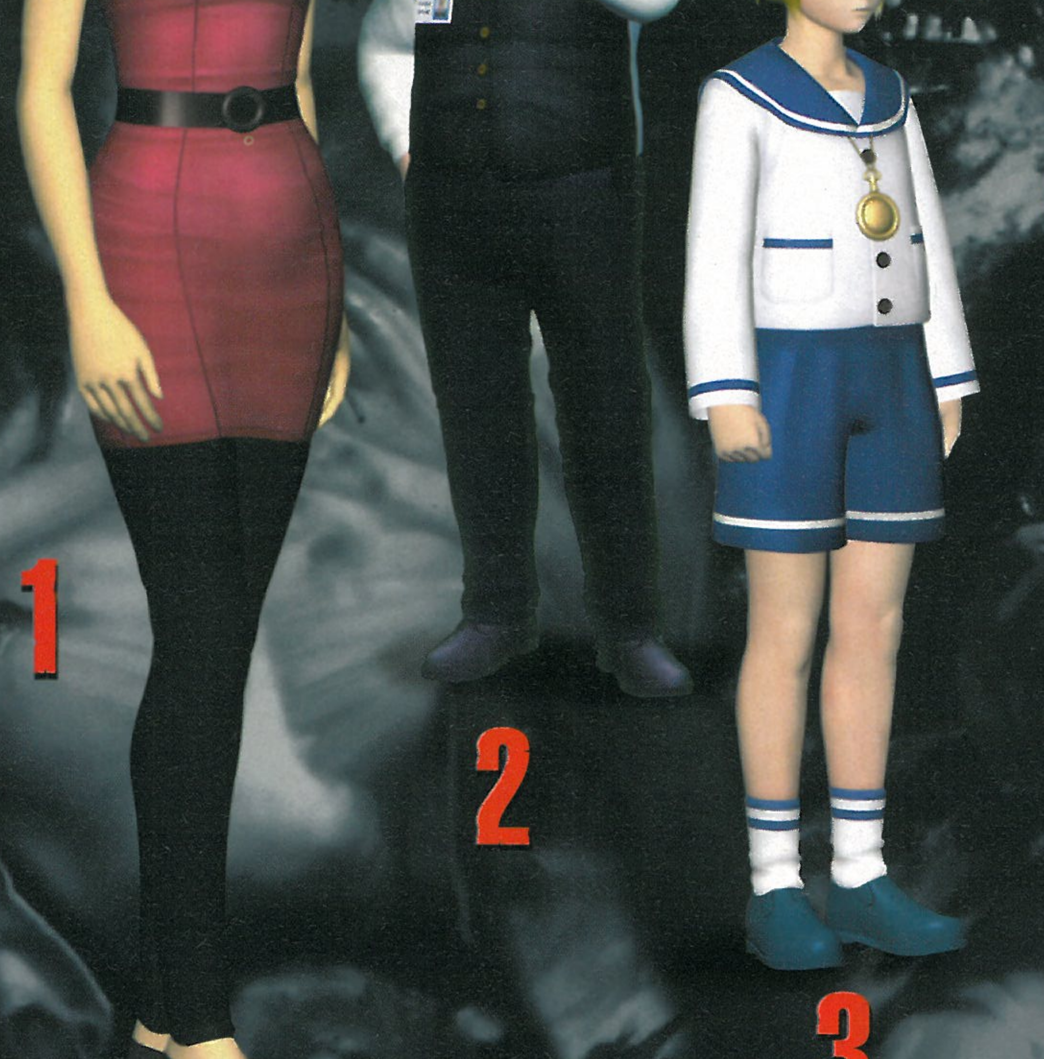
MATURE

CAPCOM

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO RESIDENT EVIL 2 ".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un Juego Resident Evil 2 para Dreamcast. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Abril hasta el 29 de Mayo de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Mayo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.

CONCURSO



1

2

3

4





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

CP

TELÉFONO

RESPUESTAS: 1

2

3

4



¡AL RESERVAR TU JUEGO COLIN McRAE 2 GRATIS ESTA CAMISETA!



















REGALO
CD CASE + MEMORY CARD!



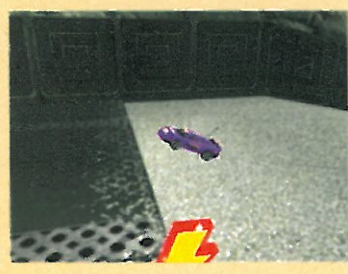






RE-VOLT



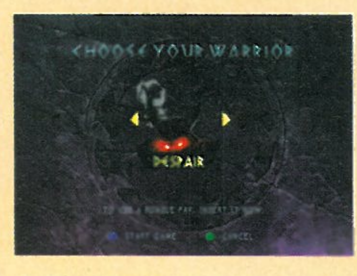


TODOS LOS COCHES:
Para poder seleccionar cualquiera de los coches que hay en la pila de cajas debes introducir como nombre, en la competición individual, CARTOON. ¿No dicen que en la variedad está el gusto?

TODAS LAS ARMAS:
No se cual de los dos trucos preferimos, la verdad. Este te permitirá utilizar en cualquier momento cualquier arma sin necesidad de haber pisado antes un rayo. Cuando comiences la partida deberás pulsar L y R al mismo tiempo tantas veces como sean necesarias hasta llegar al arma que quieres utilizar. Lo mejor es que puedes repetir esta operación tantas veces como necesites. Por cierto, se introduce igual que el anterior, solo que el nombre, en este caso, es OYOY. ¡Cómo mola esto del radiocontrol!

XENA WARRIOR PRINCESS





XENA VS. GABRIELLE:
Para activar este truco y poder disfrutar de este gran combate, debes esperar a que aparezca la pantalla del título y presionar rápidamente DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA. Escucharás un sonido. Inmediatamente después pulsa IZQ.-C, IZQ.-C, IZQ.-C, IZQ.-C. De nuevo escucharás otro sonido confirmatorio pero esta vez más bajo. Ahora entra en el modo de juego "Quest" y adelante.

JUGAR CON DESPAIR:
Este demonio podrá ser tuyo siguiendo nuestras indicaciones. Primero introduce, igual que en el truco anterior, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA en la pantalla del menú principal. Y después pulsa IZQ.-C, DCHA.-C, IZQ.-C, DCHA.-C. Finalmente, entra en la pantalla de selección de personaje.

ELEVAR LA DIFICULTAD:
Si eres de los que el modo difícil les resulta un juego de niños, con este truco conseguirás activar el modo Titán. Para ello realizar la primera parte de los dos trucos anteriores, y como segunda combinación pulsa ARRIBA-C, ABAJO-C, ARRIBA-C, ABAJO-C.

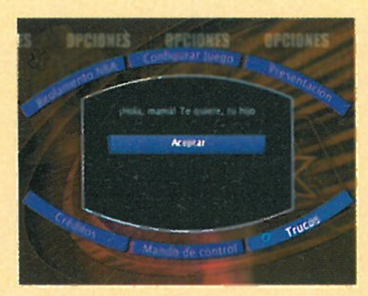
SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

MINI-JUEGOS:
Lo más divertido de este juego, sobre todo para los que no sabéis mucho inglés, son sin duda los minijuegos que incluye. Para poder jugar a ellos sin necesidad de aguantar todo el concurso de preguntas estrambóticas, escoge a Cartman y, en la pantalla en la que tienes que decidir el número de rondas, presiona la siguiente secuencia: ARRIBA, ARRIBA, IZQ., ABAJO, ARRIBA, ARRIBA. Aparecerá un menú en el que seleccionar el que más te guste.





NBA 2K







UNOS CUANTOS TRUQUITOS:
No esperéis gran cosa de estos trucos. Sólo te servirán para pasar un buen rato mientras juegas un partidito. Pero eso si, pueden hacer que te mueras de risa. Todos se introducen en la pantalla de trucos y, una vez introducidos el juego te confirmará que están activados.

- Jugadores en 2 dimensiones:SQUISHY
- Una gran bola: BEACHBOYS
- Pies grandes: BIGFOOT
- Modo cabezón: FATHEAD
- Sobraditos de peso: DOUGHBOY
- Un saludito a mama: HIMOM. Con este truco el mensaje de la consola será: "¡Hola Mama! Te quiere, tu hijo (para evitar que se enfade contigo por pasar el rato jugando."
- Más que altos: MONSTER
- Enanitos: LITTLEGUY

LOS MEJORES EQUIPOS:
Cómo no, son los de Sega. Tener acceso a ellos es tan sencillo como escribir DEVDUDES en la pantalla de códigos. Activa NBA 2K, Sega Sports y Sega y prepárate para disfrutar con un espectáculo todavía más alucinante.

SPYRO 2

UNA GRAN DEMO:

Por extraño que pueda parecer, desde este juego podrás acceder a una demo de Crash Team Racing en la que podréis dar un par de vueltecitas. Para entrar en ella, presiona en la pantalla de presentación L1 + R2 + CUADRADO. Para volver a tu juego normal tendrás que resetear.

COMO UNA BRÚJULA:

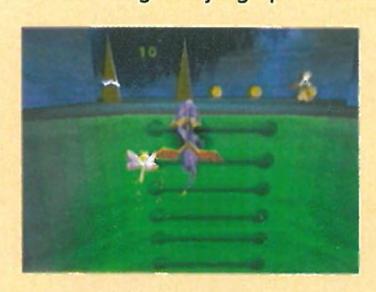
El pequeño dragoncillo que acompaña a Spyro en sus viajes puede convertirse en una brújula señalando donde se encuentra la gema más cercana. Para que lo haga, pulsa en cualquier momento del juego los cuatro botones superiores al mismo tiempo. ¿Muy útil, no es verdad?

MUY HABILIDOSO:

Spyro tiene que ir aprendiendo habilidades nuevas a lo largo del juego. Pero hemos solucionado este problema para que no te pierdas nada desde el principio. Para activar el truco pulsa CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO mientras estás con el juego pausado.

MODO CABEZÓN:

Uno de los trucos más extendidos por todos los tipos de juegos y consolas. Para lograrlo con Spyro, presiona esta combinación: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, R1, R1, R1, R1, CÍRCULO cuando tengas el juego pausado.



2D:

Si es divertido ver a Spyro con una cabeza gigante, imagínatelo tan delgado que incluso le perderás de vista en algunas ocasiones. Pues activa este truco. En la pantalla de pausa, presiona IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., L2, R2, L2, R2 Y CUADRADO

DE TODOS LOS COLORES:

Puede que penséis que, a pesar de los grandes cambios que suponen para Spyro los dos trucos anteriores, aún le falta algo. Pues solucionarlo es tan sencillo como cambiarle de color con una simple combinación de teclas que se introducen con el juego pausado.

- **Verde:** ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, TRIÁNGULO.
- **Negro:** ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, ABAJO.
- **Amarillo**: ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, ARRIBA.
- **Azul:** ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, X.
- **Rojo:** ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, CÍRCULO.
- **Rosa:** ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, CUADRADO.

TRUCOS A LA CARTA

ESTER GONZÁLEZ ACEBES (GERONA)

*Hola, tengo el **Final Fantasy VIII** de PlayStation y me gustaría que me resolvierais un problema. Estoy encallado en el tercer disco, en el punto donde tengo que encontrar el barco de los Seeds blancos por algún paraje del continente de Esthar, según la bruja Edea. ¿Puedes decirme dónde? Gracias.*

Debes ir justo al norte de la casa de Edea. Encontrarás tres grupos de montañas que se adentran en el mar. A la derecha de estas islas verás otras dos. Deberás ir por un paso muy estrecho hasta llegar al pequeño lago que forman dentro de sí estas dos islas. Allí encontrarás el barco.

IVÁN HERNÁNDEZ (BARCELONA)

*Hola, me llamo Iván y tengo un problema con el **Turok 2** para Nintendo 64. En el 5 nivel, Hive of the Mantids, no encuentro ninguno de las dos portales warp. Desearía que me dijerais dónde están exactamente y lo que tengo que hacer para llegar a ellos (ya los he activado). Gracias.*

Encontrarás uno de los portales en el agua donde podrás reclamar el Wishpers Talismán. El segundo está cerca de donde recogiste las minas. Ve por el puente y mata al Soldier para saltar al portal.

PABLO SARMIENTO PELEGRINA

*Hola, me llamo Pablo y me gustaría saber algunos trucos de **Cool Boarders 3** de PlayStation (a poder ser para coger los otros personajes). También quiero para el genial Theme Hospital.*

Aquí tienes tres buenos trucos para Cool Boarders 3. Para seleccionar a todos los personajes introduce como nombre OPEN_EM_ Si prefieres poder utilizar todas las pistas el nombre es WONITALL. Si introduces BIGHEADS y pausas durante el juego activarás el modo cabezón.

ANÓNIMO

*Hola amigos de Hobby. Ya se que Sega Saturn se ha quedado algo atrasada, pero hasta que tenga dinero para comprarme una Dreamcast es la única que tengo. Por eso me gustaría saber si tenéis algún truco archivado de **Duke Nukem 3D**. Muchas gracias.*

Nosotros los guardamos todo. Aquí tienes un truco para seleccionar nivel. Espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona X, Y, Z, Z, Y, X, Y, Z, Y de la manera más rápida que puedas. Si lo has hecho bien verás en la parte inferior de la pantalla las palabras "Choose Stage Cheat On". ¡Come and get some!

OSCAR PÉREZ (MADRID)

*Hola, me llamo Oscar. Tengo una Nintendo 64 y el juego **Forsaken**. Me gustaría que me dierais algunos trucos para él, sobre todo de armas o de modo dios. Muchas gracias.*

Para abrir todos los niveles pulsa A, R, Z, Arriba, Arriba-C, Abajo-C, Abajo-C en la pantalla "Press Start". Para munición ilimitada el código es A R, Z, Dcha., Arriba-C, Dcha.-C, Abajo-C, Abajo-C. Para ser invencible pulsa A, Z, Z, Arriba, Izq., Izq.-C, Izq.-C, Abajo-C.

MARC SUBIRANA

*Hola, me llamo Marc Subirana (Barcelona) y me gustaría que me dijérais algunos trucos para : **Rayman**, Crash 3 y si tenéis, alguno para Metal Gear Solid. Muchas gracias.*

Para aumentar el número de vidas en Rayman hasta 99, pausa mientras estés jugando y pulsa R1 + R2 + L2. Sin soltarlos, pulsa Círculo, Dcha., Cuadrado, Izq. y Círculo. Ahora suelta los botones superiores y presiona Start. Para el resto de juegos tendrás que escribirnos otra vez.



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

UNA LISTA COMPLETA:
Lo que ves es la lista más completa de códigos de esta versión de Vigilante 8 para Dreamcast. Hay de todo y , como siempre, tremendamente útil. Para introducirlos debes acceder a la pantalla "Game Status" del menú de opciones, pulsar A para seleccionar el número de jugadores y después pulsar L + R. Aparecerá en la parte de abajo un espacio para introducir códigos. No los dejes escapar.
HI_CEILING: y a volar se ha dicho.

- UNDER_FIRE: es como activar el modo de dificultad extrema porque no podrás quitarte a los enemigos de encima ni un sólo momento
- LONG_MOVIE: podrás ver todas las imágenes de vídeo sin interrupciones.
- GO_RAMMING: tu coche será todo un peso pesado.
- HOME_ALONE: podrás jugar en el modo arcade sin enemigos. Digamos que será como dar una vuelta para reconocer el terreno antes de "meterse en faena".
- JACK_IT_UP: mayor suspensión (no estamos seguros de que sea demasiado bueno).
- MORE_SPEED: a todo tren.
- NO_GRAVITY: está bien claro, ¿no?
- DRIVE_ONLY : perderás los iconos del camino.
- BLAST_FIRE: misiles destructivos

ACE COMBAT 3



CONTROL:
Un buen pulso y mucho control es lo que hace falta para manejar estos pájaros de metal gigantes. Pero nosotros nos referimos a otro tipo de control, el que puedes tener sobre las imágenes de la repetición de la partida utilizando los botones CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, L1 y R1. De esta manera será casi todavía más interesante ver el combate aéreo cambiando las cámaras hasta de cinco maneras distintas. Ahora sí que puedes ser un auténtico as de la aviación.

COOL BOARDERS 4

EVENTOS ESPECIALES:



Con la Semana Santa muchos afortunados habrán ido a esquiar. Los que no hemos tenido más remedio que quedarnos, podemos conformanos con unas partiditas de este juego. Y nada mejor que un buen truco. Estamos seguros de que ya os habíamos aconsejado en alguna ocasión que utilizarais como nombre la palabra ICHEAT para tener acceso a todas las pistas, personajes y tablas. Pero si introducís como nombre IMSPECIAL podréis participar en todos los eventos especiales, y eso no se consigue todos los días.

TEST DRIVE 6

UNOS CUANTOS CÓDIGOS:
Con estos códigos podrás hacer muchas cosas. Comprar los coches que más te gustan, elegir cualquier pista o incluso acceder a nuevos modos de juego. Todos se introducen como nombre.

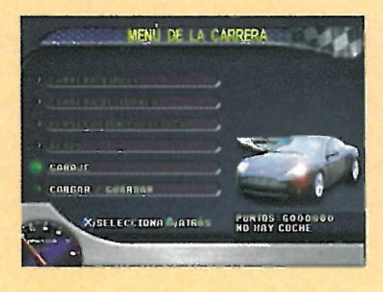
- 6,000,000 de dólares: AKJGQ. Ser millonario seguro que no te viene nada mal para asegurar el buen desarrollo de la partida.
- Todos los coches: DFGY. Si unes este truco al anterior no habrá ninguna marca que no esté a tu alcance.
- Todas las pistas: ERERTH. No tendrás que esperar para disfrutar de los mejores recorridos.
- Modo Stop The Bomber: RFGTR. Un nuevo modo de juego en el que tendrás que conseguir parar a unos chavales que están destrozándolo todo con sus bombas.



EVITAR EL TRÁFICO:
Como siempre cuando se conduce (sobre todo si se tiene prisa) hay coches que interrumpen la circulación (vamos, que se cruzan en tu camino). Para hacer que se quiten del medio la manera más efectiva es pegarles una buena pitada utilizando los botones superiores del pad.



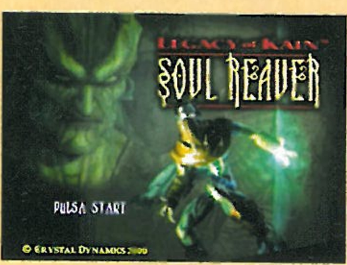
UN ESCAPARATE:
En la pantalla de selección de vehículo, cuando selecciones tu coche podrás verle de todas las posiciones posibles rotándole en la pantalla utilizando los botones L1 y R1. Desde luego, este lujo de coches se merecen tener su propio escaparate.



SOUL REAVER

Ésta es una buena lista con muchos de los trucos del juego. Todos se introducen con el juego pausado y manteniendo pulsados los botones L y R. Te aseguramos que todos funcionan, lo único que debes hacer es no desesperar porque no te salgan a la primera. Si esto ocurre, debes introducirlos más rápidamente.







HABILIDADES:

Son cuatro las cosas que deberá aprender el protagonista si quiere que todo salga bien. Nosotros te ofrecemos la oportunidad que que su aprendizaje sea muy rápido. Compruébalo.

Energía cinética: IZQ., DCHA., B, IZQ., DCHA., IZQ.
Reducir Objetos: ABAJO, ARRIBA, DCHA., DCHA., B, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
Atravesar rejas: ABAJO, B, B, IZQ., DCHA., Y, ARRIBA.
Escalar: Y, ABAJO, X, DCHA., ARRIBA, ABAJO.
Y si aún te parece un poco complicado presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, DCHA., DCHA., IZQ., B, DCHA., IZQ., ABAJO para conseguirlos al mismo tiempo.

LAS ESPADAS:

Es imprescindible ir a todos sitios con un buen arma, por eso te damos sus códigos.

- Soul Reaver: ABAJO, Y, X, DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., Y, ABAJO, DCHA.
- Aerial Reaver: A, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, Y, IZQ., IZQ., DCHA., ARRIBA.
- Reaver de Kain: A, B, DCHA., Y, IZQ., IZQ, DCHA. ARRIBA
- Fire Reaver: ABAJO, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., B, DCHA., ABAJO. Hay un código que la encenderá siempre que se apague, y es: Y, DCHA., ABAJO, B, ARRIBA.

LA MAGIA:

Otro de las cosas imprescindibles del juego. Para conseguir 52 puntos de magia, presiona Y, DCHA., ABAJO, DCHA., ARRIBA, Y, IZQ. Pero para llenar el marcador debes pulsar DCHA, DCHA, IZQ., Y, DCHA., ABAJO.

LA ENERGÍA:

No es que sea el punto menos importante, todo lo contrario. Por eso te proponemos este truco para aumentar tu energía: DCHA., B, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA. Pero casi mejor es este otro que de un golpe rellena del todo la energía: DCHA., A, IZQ., Y, ARRIBA, ABAJO. ¡Raziel ya no tiene rival alguno!



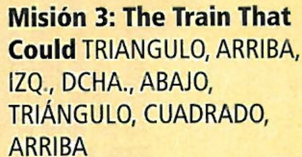
Trucos

ARMY MEN AIR ATTACK

TODOS LOS COPILOTOS:
Todo el mundo sabe que para ser un buen piloto hay que elegir bien al compañero, y para eso está este truco, para ampliarnos la oferta de copilotos que, sorpresa, ¡incluye una chica!
Introduce como password ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO.



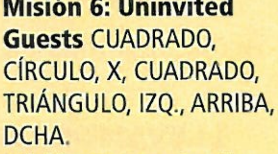
PASSWORD:
Éstos son los códigos de nivel que debes utilizar para comenzar donde más te guste, pero sólo funcionan en el modo de un jugador.



Misión 2: Going Car-Razy X, ABAJO, IZQ. (x2), CUADRADO, CÍRCULO (x2), DCHA.
Misión 3: The Train That Could TRIANGULO, ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, TRIÁNGULO, CUADRADO, ARRIBA
Misión 4: Tan Terror Troy ABAJO (x2), CUADRADO (x2), IZQ., DCHA., CÍRCULO, X



Misión 5: Bug Bath DCHA. (x2), X, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA
Misión 6: Uninvited Guests CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQ., ARRIBA, DCHA.

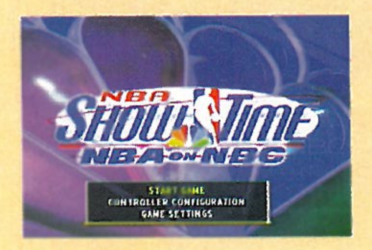


Misión 7: Ants In the Pants CUADRADO, CÍRCULO, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, IZQ., ARRIBA, DCHA.
Misión 8: Saucer Attack DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, TRIÁNGULO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO
Misión 9: The Heat Is On CÍRCULO (x2), DCHA., ARRIBA, DCHA., ARRIBA, X (x2)
Misión 10: The Melting Pot X, ABAJO (x4), X, IZQ., DCHA.
Misión 11: River Rapids Riot TRIÁNGULO, ARRIBA, CÍRCULO, ABAJO, CUADRADO, IZQ., X, DCHA.
Misión 12: Nightmare Teddy ARRIBA (x2), TRIÁNGULO (x2), IZQ. (x2), CÍRCULO (x2)
Misión 13: Demolition Time IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO
Misión 14: Pick Up The Pieces IZQ.(x2), ARRIBA, DCHA.(x2), ARRIBA, ABAJO, X
Misión 15: Have an Ice Day CUADRADO, DCHA., IZQ., CÍRCULO (x2), ARRIBA, ABAJO, CUADRADO

NBA SHOWTIME



CÓDIGOS:
En la pantalla "Tonight's Match-Up" del modo versus podrás cambiar los símbolos que aparecen en la parte inferior (Midway, Pelota, Letra A, Letra B, Letra C, Letra N) según las veces que des a los botones X (cambia la primera casilla), A (cambia la segunda casilla) y B (cambia la tercera casilla). Los códigos te los damos en forma de número representan las veces que debes presionar cada botón. Pero debes ser rápido (tanto que a veces no es nada sencillo) para que el truco se active y aparezca la advertencia en la pantalla.



Porcentaje de Puntos: Abajo + 0 - 0 - 1
Grandes cabezas: Derecha + 2 - 0 - 0
Uniforme Midway: Derecha + 4 - 0 - 1
Modo Torneo (Dos Jugadores): Abajo + 1 - 1 - 1
Nuevo Uniforme: Derecha + 4 - 2 - 0
¿Pelota?: Derecha + 2 - 2 - 2
Los códigos que vienen a continuación sólo funcionan en canchas descubiertas.
Noche: Izquierda + 1 - 2 - 2
Con Lluvia: Izquierda + 1 - 4 - 1
Con Niebla: Arriba + 1 - 2 - 2
Mucha más Niebla: Abajo + 1 - 2 - 2
Y más Niebla: Derecha + 1 - 2 - 2
Con Nieve: Izquierda + 1 - 2 - 1
Más que nieve: Izquierda + 1 - 2 -

CYBER TIGER

DESBLOQUEAR CAMPOS:
Una partida de golf dicen que relaja bastante, así que hemos cargado los palos en la consola para probarlo. Lo malo es que cuando comienzas una partida junto al magnífico Tiger Woods sólo puedes participar en uno de sus cinco campos. Como creemos que eso no es correcto, pensamos que lo mejor es daros esta clave con la qué podréis acceder a cualquier hoyo. Introduce POQAKI en la pantalla de claves y todos tuyos.





Las GUÍAS TOTALES
para tus juegos favoritos
Nº5 • 695 ptas - 4'18 €
Play
manía
NÚMERO ESPECIAL
Guías PlayStation
LA AMENAZA FANTASMA
FINAL FANTASY VIII
TOMB RAIDER IV
V-RALLY 2
DINO CRISIS
DISC WORLD NOIR
BUGS BUNNY
EXPEDIENTE X
SHADOWMAN
SOUL REAVER
TARZAN
Soluciones completas para tus juegos favoritos
• Final Fantasy VIII
• La Amenaza Fantasma
• Tomb Raider IV
• Dino Crisis
• Soul Reaver
• Shadowman
• Disc World Noir
• Expediente X
• Tarzán
• Bugs Bunny: Lost in Time
• V-Rally 2
¡POR SÓLO 695 PTAS!
Soluciones Completas para los 11 mejores juegos del año.
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO



Amenaza biológica

Syphon Filter 2

Una vez más, los devastadores efectos del virus desarrollado por la agencia volverán a poner en peligro la continuidad de la especie humana. Gabe Logan y su selecto equipo de colaboradores arriesgarán nuevamente sus vidas para sumergirse en una misión suicida: infiltrarse en las instalaciones de la agencia con el fin de sustraer la vacuna que ponga fin a esta situación. ¿Estás dispuesto a plantar cara al peligro?

NIVEL 1 - MONTAÑAS DE COLORADO

Tras un pronunciado descenso en paracaidas por las cumbres de las montañas rocosas podrás hacerte con el control de nuestro intrépido agente. El primer objetivo en este nivel es localizar a Chance. Para ello deberás charlar con los soldados aliados que encuentres a tu alrededor. Uno de estos soldados te mostrará la cueva que conduce a una nueva zona abierta. A pocos metros de este lugar encontrarás a Chance, que te hará entrega del transpondedor localizador (Punto de Control). Con este artefacto en tu poder, da media vuelta y regresa a la cueva anterior. Al entrar en la cueva serás atacado por un enemigo equipado con un lanzagranadas, así que muévete con rapidez para evitar que los desprendimientos de rocas caigan sobre ti (Punto de Control). Ya en el exterior, dirígete a la derecha y acaba con los enemigos que te salgan al paso. En el lado derecho encontrarás una entrada que te llevará al montículo (1) donde deberás usar el transpondedor (Punto de Control). Baja del montículo y vuelve a la amplia zona donde fuiste recibido por un nutrido grupo de enemigos. En este punto encontrarás una nueva cueva, localizada en la parte superior derecha. Este camino te llevará a una zona abierta, donde tu cometido será localizar el cadáver de uno de los soldados aliados. Ahora tendrás en tu poder el C4 (Punto de Control), así que no lo pienses más y dirígete hacia la cueva donde se produjo el desprendimiento de rocas (2) para desbloquear el camino. Una vez que hayas utilizado la carga explosiva


1


2

(Punto de Control), deberás entrar en una nueva cueva. En el interior (Punto de Control) hallarás la salida a una zona exterior donde se está produciendo un tiroteo. Tu misión en esta zona es cubrir a los dos soldados aliados de la emboscada enemiga. Para lograrlo deberás subirte al montículo de la derecha. Desde allí, podrás acabar con la pareja de enemigos de un disparo letal (Punto de Control). Recoge las granadas y continúa hasta que se produzca un nuevo tiroteo. En esta ocasión, el número de enemigos será mayor, así que ponte a cubierto y acaba con ellos de un disparo letal (Punto de Control) para alcanzar la salida del nivel.

CONSEJOS PARA ESPÍAS INEXPERTOS

1. Nunca utilices el lanzagranadas en espacios reducidos o con poca visibilidad, ya que la onda expansiva podría afectar de lleno a nuestro personaje, dando al traste con los objetivos de la misión.
2. La ballesta, una de las nuevas incorporaciones al arsenal de Logan, será el instrumento ideal para dejar inconsciente al soldado enemigo. Para evitar ser descubierto tendrás que apuntar al cuerpo del enemigo, un impacto en la cabeza acabará con su vida y con tus aspiraciones de completar el nivel.
3. Utiliza las armas más potentes contra los enemigos que estén equipados con chaleco antibalas, esto te permitirá acabar con ellos de una forma rápida y contundente.
4. Recoge la munición que irán dejando los enemigos al morir, es imprescindible para afrontar con garantías el resto del nivel. Si lo crees oportuno, podrás echar mano del radar para conocer la situación exacta del enemigo.

AVISO: Debido a la dureza de algunas escenas, y en sustitución del conflictivo disparo en la cabeza, durante esta guía leerás «disparo letal». Si eres un seguidor incondicional de las aventuras de Logan, recordarás que para utilizar esta táctica de ataque tenías que activar el punto de mira y seguidamente disparar a la cabeza del enemigo.

NIVEL 2 - INTERIOR DE LA BASE AÉREA MCKENZIE

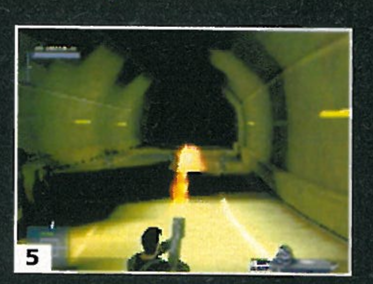
Nada más comenzar, abandona la habitación y camina por el primer pasillo de la derecha. Al final de dicho pasillo escucharás una conversación liderada por Elsa, la prestigiosa doctora de la agencia. Tu cometido en esta zona es entrar en la sala A9 donde deberás recoger la inyección de adrenalina (3) (Punto de Control). Desde ese punto, tendrás que tomar el pasillo de la izquierda hasta que alcances la sala A6 (Punto de Control). En su interior, deberás pulsar un interruptor cercano para desplazar la mampara de cristal que bloquea el paso. Camina por el pasillo frontal y sigue al guardia hasta la garita de control. Ahora debes caminar agachado hasta que consigas entrar en la sala B1, donde tras examinar las taquillas, podrás recoger el equipo de combate (Punto de Control). Con este alijo de armas en tu poder, deberás usar el táser de mano para reducir al centinela. En el lado derecho encontrarás el interruptor (4) que abre la puerta que da acceso al área restringida. Una vez que te hayas introducido en esta zona, tendrás que volver a usar el táser de mano para paralizar a los enemigos que vigilan la zona. Al final de este custodiado pasillo verás una secuencia que te mostrará la salida de los calabozos.



3

NIVEL 3 - C. INTERESTATAL 70, COLORADO

El primer objetivo es entrar en el túnel, donde tras esquivar los disparos enemigos podrás recoger el equipo (Punto de Control), localizado en la parte trasera del camión. Con el arsenal que has obtenido, deberás regresar al exterior del túnel para ayudar a Chance en el tiroteo. Con la compañía de Chance, vuelve al túnel (Punto de Control) y entra por la puerta de la izquierda para hacerte con los prismáticos. Regresa al túnel y avanza hasta que tu compañero se detenga. En este punto, te verás obligado a usar el lanzallamas (5) contra los numerosos enemigos que te acecharán. Casi al final del túnel (Punto de Control), Logan se percatará de la emboscada enemiga.



5

Para rebasar este complejo tramo deberás avanzar cubriéndote en los camiones para evitar ser blanco de los rifles enemigos. Cuando te hayas introducido en el nuevo túnel (Punto de Control), Chance se entregará al bando enemigo como maniobra de distracción.



6

Aprovecha para recoger las granadas del camión. Con los explosivos en tu poder, regresa a la entrada del túnel y entra por la puerta de la derecha para lanzar una de estas granadas contra la instalación eléctrica (6). Esta explosión provocará un apagón en el túnel (Punto de Control), así que muévete con rapidez y acaba con los soldados del túnel para alcanzar la salida del nivel.

NIVEL 4 - PUENTE DE LA I-70

La tarea prioritaria a realizar en este nivel es impedir que el comandante de la agencia dé la orden de volar el puente. Para ello, deberás colgarte de uno de los laterales del puente e ir avanzando hasta llegar al núcleo de éste, donde tras examinar la parte trasera del camión podrás recoger el resto del equipo (Punto de Control). Ahora debes usar la granada de gas lacrimógeno contra el comandante (7) y su escolta (Punto de Control) para no levantar sospechas. En este punto comenzará una nueva tarea: desactivar las cuatro cargas explosivas que han sido colocadas en los pilares del puente. Cuélgate de uno de los laterales del puente y desciende agarrándote (8) a las pasarelas metálicas hasta que consigas desactivarlas todas (Punto de Control x4).



7



8

Para acabar con los enemigos que custodian las cargas explosivas es aconsejable usar armas como el cuchillo o el rifle con silenciador. Con las cargas desactivadas, regresa a la parte superior del puente y entra en el nuevo túnel (Punto de Control). A pocos metros encontrarás a Ramírez y a Thomson, que están siendo violentamente interrogados por una pareja de enemigos. Para aniquilar a los guardias deberás esperar a que sus cabezas coincidan, momento que debes aprovechar para efectuar varios disparos letales (Punto de Control).

Lo último que te queda por hacer es cubrir a los dos compañeros hasta que alcancéis la salida del túnel, pero no será una tarea sencilla, ya que durante el trayecto serás asediado por un nutrido grupo de enemigos fuertemente armados.

NIVEL 5 - EXTERIORES DE LA BASE AÉREA MCKENZIE

Desde el punto inicial, mantente oculto detrás del árbol y espera a que concluya la conversación para paralizar al soldado con el táser de mano. Ahora debes dirigirte al estacionamiento de vehículos, donde deberás ayudarte de los matorrales para efectuar una descarga eléctrica contra un soldado cercano. En la parte trasera del camión hallarás el rifle con silenciador (Punto de Control). Una vez llegues al tejado, deberás descender en dos tiempos para ocultarte detrás del camión. Uno de los soldados se acercará, así que muévete con rapidez y sube con sigilo por las cajas. Tras avanzar unos metros escucharás una conversación entre Falkan y Morgan, escóndete en un hueco cercano para reducir al soldado con el táser. Camina por el nuevo pasillo (Punto de Control) y pulsa el interruptor del almacén de la derecha para entrar en el hangar del F-22. Sitúate debajo del caza y activa el panel de acceso (Punto de Control). Usa el rifle con silenciador para abatir (9) al piloto del caza (Punto de Control). Un nuevo soldado entrará a examinar el hangar, así que arrímate a la pared de la derecha (Punto de Control) y usa el táser contra él. Abandona el hangar y camina por el nuevo pasillo hasta que atravieses una barrera de seguridad (Punto de Control). En este punto deberás aprovechar el paso del camión para cubrirte de los soldados enemigos. Casi al final del callejón, en el lado izquierdo, encontrarás la entrada a un nuevo almacén. Debes rastrear dicho almacén hasta que escuches una conversación (Punto de Control). Al entrar en un almacén cercano encontrarás a Holman junto a su escolta. Una vez se separen, tu objetivo será detenerle para sacarle jugosa información (Punto de Control). Concluido el interrogatorio, continúa por los pasillos abriéndote paso con el táser de mano hasta que llegues a una zona abierta. Al fondo verás un camión estacionado, el objetivo en esta zona es poner en marcha el camión para distraer la atención de los guardias que custodian la entrada a la torre (10). Ya en el interior (Punto de Control), se te presentarán dos caminos. Primero ve a la izquierda y escucha con atención la charla entre Falkan y el soldado. Ahora utiliza el ascensor y sube a la planta superior, donde deberás usar el táser para acabar con los soldados. Dentro de esta sala de control sintoniza la frecuencia del transpondedor (Punto de Control). Por último, regresa al lugar donde se encontraba Falkan y usa el táser contra él antes de que escape en el helicóptero.



9



10

NIVEL 6 - VIAJE EN TREN POR COLORADO

Este nivel se desarrollará íntegramente en la superficie del ferrocarril que une Colorado con el lugar donde se encuentran los restos del C-130. Antes de enfrentarte a los numerosos soldados que irán apareciendo es conveniente que te equipes con un arma potente como la M-16 o la escopeta. Una vez que hayas acabado con el primer grupo de soldados, continúa hasta rebasar un túnel. Al abandonar dicho túnel alcanzarás los vagones cisterna (11) (Punto de Control), punto en que la dificultad se incrementará de forma notable. A medida que te vayas acercando al final del nivel, los soldados con chalecos antibalas y un oscuro túnel serán tus mayores enemigos, así que afina tu puntería y disfruta de la explosiva secuencia final del nivel.


11

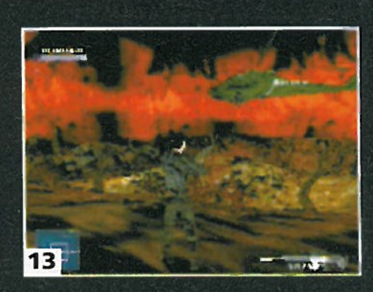
NIVEL 7 - PERSECUCIÓN EN TREN

Tras la explosión provocada por la granada enemiga, el tren se partirá en dos. Desde el vagón en llamas, súbete a la parte superior del tren y ayúdate de las cajas (12) que encontrarás en los vagones para acabar con los soldados enemigos. Una vez que hayas entrado en el túnel (Punto de Control) podrás alcanzar la locomotora, donde verás una secuencia que muestra como Lian te recoge con el helicóptero segundos antes de que el tren se precipite al vacío.


12

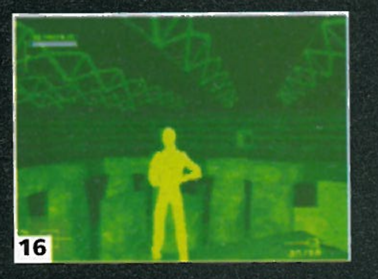
NIVEL 8 - RESTOS DEL C-130

De nuevo, el paracaídas será tu medio de transporte. Cuando Logan haya tocado tierra, agáchate y acaba con los dos primeros soldados. Tu objetivo en este nivel es recuperar los discos de datos, pero primero deberás recoger el rifle con silenciador, localizado en el extremo derecho de la amplia zona en la que te encuentras. Ahora debes caminar hasta llegar al cuerpo del avión, y en este punto deberás tomar una decisión, plantar cara a los soldados o dar varias volteretas para esquivar los disparos. Tú mismo. A pocos metros de ese lugar hallarás la cola del avión, lugar donde se encuentra la caja que contiene los discos de datos (Punto de Control). Pero no todo iba a ser tan sencillo, ya que Archer se adelantó y tiene los discos en su poder. Para arrebatárselos deberás regresar a la explanada donde comenzó el nivel, pero eso sí, derrotando previamente a los numerosos enemigos que se interpondrán en tu camino (Punto de Control x2). El último asedio enemigo lo protagonizarán dos soldados con chaleco, así que evita el enfrentamiento y da varias volteretas para ignorarles. Cuando hayas alcanzado el lugar marcado, verás a Archer tratando de escapar en un helicóptero (13). Selecciona el rifle, apunta al blanco y efectúa un disparo letal para recuperar este preciado tesoro.


13

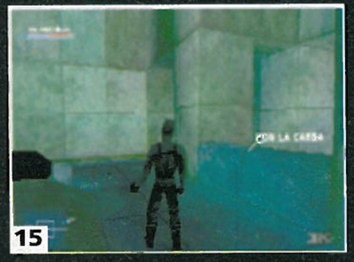
NIVEL 9 - EXPO-CENTRO DE PHARCOM

En esta ocasión, nuestro envalentonado agente volverá a infiltrarse en el popular museo de la primera entrega. Una vez que hayas aniquilado a la primera pareja de vigilantes, avanza por el único camino accesible y cúbrete en las cajas para acabar con los enemigos que te esperan en la rampa de entrada al museo. Al fondo encontrarás el primer conducto de ventilación, así que dispara a la rejilla y utilízalo para llegar a una nueva estancia (Punto de Control). Ahora toma el camino de la derecha y avanza hasta que llegues a una zona inferior con cajas apiladas. Tras acabar con los enemigos, deberás subir por las cajas para alcanzar la pasarela metálica que te dará acceso a un nuevo conducto de ventilación (Punto de Control). En el interior del conducto hallarás dos rejillas y un soldado. El objetivo en esta zona es utilizar la ballesta (14) contra el cuerpo del soldado para dejarle inconsciente. En ese momento deberás abandonar el conducto y mantenerte agachado hasta que concluya la conversación entre los dos nuevos soldados. Cuando se separen, acércate con sigilo y utiliza el táser para dejarles fuera de juego. Cerca de ese lugar, encontrarás unas cajas y un guardia oculto tras ellas. Utiliza el táser contra él y abre la puerta camuflada (Punto de Control). Dentro de esta nueva zona, tendrás que usar el táser contra los soldados y subir por la pila de cajas. Desde lo alto, estudia los movimientos del soldado y da un salto para agarrarte a la cornisa. Este soldado pondrá en riesgo la misión, así que acaba con él y localiza un nuevo conducto de ventilación. Al abandonar el conducto, tendrás una conversación con Teresa (Punto de Control). Continúa tu camino hasta que encuentres una caja de granadas y un nuevo conducto de ventilación. Al abandonar este último, deberás ir a la izquierda hasta llegar a una zona inferior plagada de enemigos. Tu objetivo en esta zona es aniquilar a los soldados y descender en dos tiempos por una pila de cajas cercana. Ya en la zona inferior, deberás caminar por el único pasillo accesible (Punto de Control) para llegar a la estancia donde debes colocar la carga explosiva (15) (Punto de Control). Concluido tu trabajo en esta sala, localiza una caja cercana y entra por un nuevo conducto. Tras avanzar unos metros, comprobarás que dos guardias te cerrarán el paso, para despejar el camino podrás usar una de esas granadas que guardas con tanto cariño (Punto de Control). Al entrar por un nuevo conducto llegarás a una amplia sala con dos guardias, para reducir a ambos en un corto periodo de tiempo deberás usar el táser o la ballesta. En la nueva sala (Punto de Control) verás a dos nuevos soldados patrullando, usa el táser y entra por un nuevo conducto de ventilación. Este conducto desembocará en una nueva zona del museo. Aprovecha la oscuridad y usa el táser contra los enemigos que se crucen en tu camino. Al llegar al círculo de piedras (Punto de Control), serás recibido por un trío de guardias con chalecos antibalas. Una vez más, tendrás que ayudarte de las columnas para abatirlos. Para poner punto y final al nivel tendrás que ir saltando por las estructuras de piedra (16) hasta que alcances el último conducto de ventilación.


16



14


15



NIVEL 10 - MORGAN

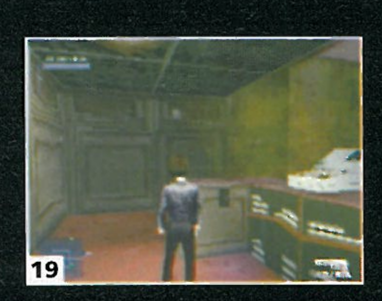
La sala de exposiciones de la Antigua China será el escenario donde Logan y Teresa se medirán al miserable Morgan. Cuando tengas el control de Gabe, desciende a la planta baja y camina por las escaleras hasta que des con la primera bomba. En pocos segundos Teresa se pondrá manos a la obra, así que cúbrela de los enemigos que irán apareciendo. Con la bomba desactivada (Punto de Control), sigue a Teresa hasta la sala donde comenzó el nivel. Tras entrar por una verja encontrarás la segunda bomba, así que ya sabes, equípate con un arma potente y cubre a Teresa de los incesantes ataques enemigos (Punto de Control). De nuevo, tu misión será seguir a Teresa, que emprenderá la búsqueda de la última bomba. Mientras desactiva la bomba, regresa a la sala donde comenzó el nivel y prepárate para el enfrentamiento con Morgan (Punto de Control). Para matar a este indeseable sujeto tendrás que esperar a que Teresa desactive la última bomba, que llevará poco más de un minuto. Lo único que debes hacer es correr sin cesar alrededor de la sala en la que te encuentras para evitar ser alcanzado por el lanzagranadas de Morgan. En el momento en que Teresa te comunique la desactivación del explosivo, tendrás que esconderte en las cajas para efectuar un disparo letal contra Morgan (17), lo que supondrá el fin de este frenético nivel.


17

NIVEL 11 - CLUB 32, MOSCÚ

El Club 32, uno de los locales nocturnos más frecuentados de la capital rusa, será el lugar donde se desarrollará la acción de este nuevo nivel. En cuanto tengas el control de Lian, pon a prueba tu puntería y acaba con el enemigo del fondo de un disparo letal. Ahora dirígete hacia su posición y recoge su arma, la Biz-2. Con este potente arma deberás disparar a los guardias de la zona inferior. Tras una corta espera, uno de estos guardias lanzará una granada contra el puente metálico (18), permitiéndote de esta forma descender a la planta inferior. Desde allí, cúbrete en los bloques iluminados para aniquilar a los soldados que te harán frente. Al entrar por el único camino accesible (Punto de Control) serás recibido por un nuevo enemigo. Pues bien, cúbrete en el hueco de la derecha y propínale un disparo certero. A partir de este punto, deberás recorrer numerosos pasillos plagados de enemigos hasta que alcances el comedor del bar. Dentro de esta zona deberás agacharte bajo el cristal, ya que es el único lugar donde estarás a salvo de las granadas enemigas. A pocos metros de esta zona (Punto de Control) encontrarás la barra del bar, que deberás utilizar para cubrirte de los disparos enemigos. Cuando hayas limpiado la zona, continúa hasta que encuentres un conducto de ventilación. Este conducto te llevará a una estancia en la que encontrarás a una pareja de guardias charlando. Para despejar el camino, deberás usar el disparo letal contra ellos antes de que arrojen granadas al interior del conducto. Al avanzar unos metros verás un tiroteo entre las milicias rusas y los enemigos. Tu misión en esta estancia es pulsar el interruptor (19) que está situado junto a la caja registradora. Al entrar por la entrada secreta (Punto de Control) tendrás que volver a afrontar una serie de pasillos custodiados por enemigos armados hasta las cejas. Estos pasillos te conducirán a una puerta azul (Punto de Control) que te dará acceso a una pista de baile. De nuevo, un grupo de soldados te dará la bienvenida, así que cúbrete en los altavoces y acaba con ellos. En la planta superior, junto a la mesa de mezclas, encontrarás un nuevo pasillo que te conducirá a los lavabos, donde tras disparar a la ventana superior finalizará este complejo nivel.

18


19

NIVEL 12 - CALLES DE MOSCÚ

Una vez que hayas abandonado este ensordecedor local, deberás seguir los pasos de Gregorov por las calles de la capital rusa. Desde el punto inicial, tendrás que abrir fuego contra las dos parejas de soldados que se cruzarán en tu camino. Al llegar a la bifurcación, ve a la izquierda hasta que te topes con una línea de militares rusos cerrándote el paso. No intentes hacerles frente, regresa a la bifurcación anterior y toma el camino de la derecha. En una de las puertas de un coche patrulla encontrarás el lanzador de gas lacrimógeno (Punto de Control), que deberás usar contra las milicias rusas para abrirte camino. Al final del nuevo callejón deberás dar una voltereta para colarte en el hueco de la derecha, con el fin de evitar ser atropellado por un conductor de la agencia (Punto de Control). Ahora súbete al coche en llamas y prosigue con esta incesante persecución. Los nuevos callejones desembocarán en una zona inferior, donde tras acabar con el francotirador, deberás colgarte de la barra horizontal (20) para librarte de dos conductores suicidas. Cuando hayas logrado esquivarlos, sigue a Gregorov (Punto de Control) y atraviesa el nuevo callejón, que estará plagado de lanzadores de granadas. Gregorov tomará un nuevo camino, así que cúbrete en los coches que están estacionados para alcanzar la entrada al Parque Volkov.


20

NIVEL 13 - PARQUE VOLKOV

La oscuridad reinante en este extenso parque será uno de los contratiempos con los que deberás contar a la hora de dar caza al escurridizo Gregorov. Nada más comenzar, tu primera tarea será acabar rápidamente con el primer guardia de un disparo letal. Para eliminar al segundo guardia tendrás que alcanzar el muro frontal, lugar desde donde podrás aniquilarle con tu arma favorita. Concluida esta tarea, deberás cubrirte en los árboles para llegar al monumento (21) donde te espera Gregorov. En este punto, Gregorov no cesará de disparar contra ti, así que avanza cubriéndote en los árboles de la derecha hasta que alcances la parte trasera del monumento (Punto de Control). Continúa con esta peculiar persecución hasta que recibas la visita de cuatro enemigos. La forma más rápida de eliminarlos es usando el lanzador de gas lacrimógeno, siempre y cuando hayas reservado munición. Este nevado callejón te conducirá a una amplia y oscura zona donde deberás eliminar a los numerosos guardias que allí te esperan. Cuando hayas alcanzado el callejón iluminado (Punto de Control) te las volverás a ver con Gregorov, que no tendrá ningún reparo en acabar contigo. De nuevo, nuestro incombustible objetivo tomará un nuevo camino que desembocará en una amplia zona custodiada por numerosos enemigos. Al caminar por el nuevo callejón (Punto de Control) llegarás a una rampa vigilada por cuatro guardias con chalecos antibalas. Con la zona despejada, podrás alcanzar la verja que da acceso al recinto donde se oculta Gregorov.


21

NIVEL 14 - GREGOROV

Esta frenética persecución habrá dado sus frutos, ya que la extenuación de Gregorov le obligará a refugiarse en el interior de un recinto cerrado. Recuerda que tu objetivo en este nivel es sacarle información, así que evita acabar con su vida. La forma de reducir a este alto mando es bastante sencilla: selecciona un arma de fuego y dispara a los cuatro focos de luz (22) a la vez que te cubres en los troncos de los árboles. Una vez que hayas provocado el apagón, equípate con el táser de mano y acércate a Gregorov para paralizarle. La secuencia final del nivel confirmará que el supuesto Gregorov no era más que un doble. El auténtico se encuentra en la penitenciaría de Aljir, lugar donde se desarrollará el próximo nivel.


22

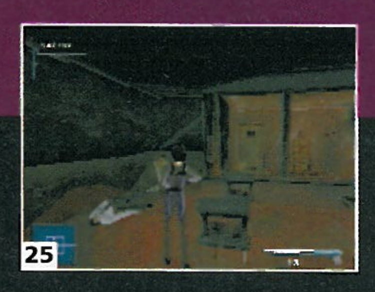


NIVEL 15 - ENTRADA EN LA PRISIÓN DE ALJIR


23


24

La inminente ejecución del auténtico Gregorov hará que Lian se sumerja en una compleja misión. Como primer paso, avanza por el único pasillo accesible hasta que escuches una conversación entre un guardia y una empleada. Aprovecha el momento en que el guardia te da la espalda para caminar sigilosamente por el pasillo de la derecha. A mitad del mencionado pasillo encontrarás un nuevo guardia y una entrada en la pared de la derecha. Pues bien, utiliza la ballesta contra el guardia y entra rápidamente por la entrada de la derecha para hacer lo mismo con los dos empleados que están torturando a la prisionera (Punto de Control). Ahora debes avanzar por el pasillo frontal hasta que encuentres una estrecha entrada en la pared de la izquierda, espera a que el guardia se aproxime a tu posición y usa el táser para paralizarle. Esta nueva entrada te llevará a las celdas de la prisión, lugar donde deberás utilizar la ballesta para abatir a la primera pareja de guardias. Casi al final de esta zona escucharás una nueva conversación. Evita el enfrentamiento con los guardias y cuélgate de la cornisa cercana a la barandilla (23) para alcanzar la entrada a una nueva zona de la prisión. De nuevo, deberás utilizar el táser contra una pareja de empleados que se dispondrán a torturar a una prisionera (Punto de Control). Con el pasillo despejado, localiza una entrada en la pared de la izquierda y espera a que los guardias se alejen para montar en el ascensor. En la planta inferior, al avanzar unos metros, serás testigo de como el ascensor volverá a subir al nivel superior. Saca partido a esta situación y entra en el hueco del ascensor para burlar al vigilante que se acercará a tu posición. Cuando haya inspeccionado la zona volverá junto a su compañero y podrás avanzar sigilosamente por el nuevo pasillo hasta alcanzar el punto donde recibirás una llamada de Logan (Punto de Control). Para evitar ser detectado por la cámara de vigilancia deberás moverte con rapidez hasta ocultarte en uno de los muros cercanos a la verja. Aprovecha el momento en que el guardia abre la verja (24) para colarte en el interior de la sala de control. Utiliza el táser contra la empleada (Punto de Control) y pulsa el interruptor de la derecha. Un nuevo guardia aparecerá, así que arrímate a la pared de la derecha y utiliza el táser para dejarle K.O. Por último, camina por este nuevo pasillo y acaba con los nuevos guardias hasta que alcances la central eléctrica de la prisión.


25

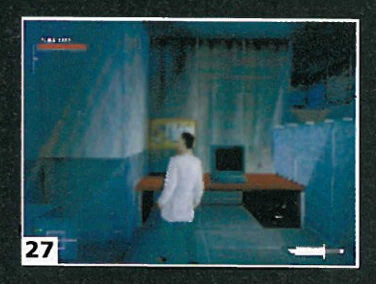

26

NIVEL 16 - FUGA DE LA PRISIÓN DE ALJIR

Gracias a este sabotaje en el suministro eléctrico, los miembros de la agencia, con Mara Aramov a la cabeza, abortarán la ejecución de Gregorov. Una vez que te hagas con el control de Lian, mantente agachado y afina tu puntería para abatir al guardia que aparecerá por sorpresa. Cuando hayas acabado con la nueva tripleta de guardias, toma el camino de la izquierda y ayúdate de las cajas para hacer frente a una nueva ofensiva enemiga. Al caminar por el nuevo pasillo te volverás a topar con un nutrido grupo de enemigos. Para que la tarea te resulte más sencilla prueba a pulsar L1+ L2 o R2 mientras permaneces oculto tras un muro. Esto te permitirá asomarte y disparar sin necesidad de correr demasiado riesgo. Este pasillo desembocará en una puerta roja que da acceso a una zona exterior, no intentes hacer frente a los lanzadores de granadas y corre hasta que alcances las escaleras metálicas. De nuevo, serás recibido por una pareja de enemigos, pero en esta ocasión tampoco será necesario plantarles cara, simplemente utiliza la voltereta y continúa hasta alcanzar la sala de ejecuciones (25). Tras liberar a Gregorov de las correas de la silla eléctrica (Punto de Control), tendrás que abrir fuego contra tres nuevos guardias. Desde este punto, deberás adentrarte por un nuevo pasillo plagado de enemigos. A medida que vayas despejando el camino, Gregorov se irá animando y seguirá tus pasos hasta que alcancéis el pasillo donde recibirás una llamada de Logan (Punto de Control). A pocos metros de esta zona hallarás una nueva puerta roja que da acceso a un largo pasillo custodiado por torretas enemigas. Para rebasar este tramo con éxito deberás actuar como señuelo, así que una vez que seas detectado por las torretas regresa hacia la posición de Gregorov. Nuestro inseparable moscovita tiene una granada de humo en el bolsillo, y es tu única esperanza de alcanzar el primer muro del pasillo. En este punto Gregorov se detendrá, así que avanza hasta llegar al final del pasillo y acaba con el guardia para recoger el lanzador de gas lacrimógeno. Reserva este arma y dispara al panel de la puerta metálica (26) que se encuentra a pocos metros de tu posición. Este nuevo pasillo te dará acceso a una nueva zona controlada por dos reclusas fuertemente armadas. Aquí no puedes matar a inocentes, así que utiliza el lanzador de gas contra las prisioneras para reducirlas (Punto de Control). A partir de este punto el nivel se complicará bastante, ya que deberás afrontar una nueva serie de pasillos custodiados por enemigos con chaleco antibalas. Utiliza el disparo letal contra ellos y regresa junto a Gregorov para entregarle una pistola. Ahora los dos estaréis bien armados, pero aún así la tarea no será nada sencilla. Al final del patio exterior, tras esquivar los focos de alarma, podrás alcanzar el ascensor que te conducirá a un nivel superior. Este es el último tramo del nivel. Utiliza tus armas más potentes contra los guardias.

NIVEL 17 - LABORATORIO DE BIOLOGÍA DE LA AGENCIA

Los poderosos efectos del virus Syphon Filter comenzarán a hacer mella en el debilitado cuerpo de Lian. Debido al riesgo que entraña la misión, Logan será el encargado de infiltrarse en el laboratorio de la agencia, donde su objetivo no será otro que arrebatarle la vacuna a la doctora Elsa. Una vez que hayas abandonado la sala donde comienza el nivel, toma el pasillo de la derecha y camina sigilosamente por detrás del guardia para evitar ser descubierto. Al final de la rampa te toparás con una nueva bifurcación, vuelve a tomar el camino de la derecha y atraviesa el pasillo de las cajas hasta alcanzar el sector A1 (Punto de Control). En este punto, deberás caminar por el pasillo de la izquierda hasta alcanzar la camilla donde se encuentra el cuchillo. Con este arma en tu poder, podrás aniquilar a los guardias que se crucen en tu camino de una forma rápida y contundente. Regresa al punto de control anterior, toma el camino de la derecha y entra por una pequeña puerta situada en la pared de la izquierda. En esta sala tu cometido será activar el terminal (27) que gestiona la red de seguridad del laboratorio (Punto de Control). A pocos metros del terminal encontrarás una nueva puerta, entra por ella y ve por el camino de la izquierda hasta que entres en la cápsula de descontaminación. Al abandonar esta sala, deberás hacer uso del cuchillo para reducir a un nuevo enemigo. Detrás de ti hallarás la estancia donde se encuentra el terminal que controla el ascensor. Antes de abandonar la sala, deberás examinar las taquillas para recuperar el equipo de combate (Punto de Control). Regresa a la amplia zona y utiliza la 9mm con


27



28

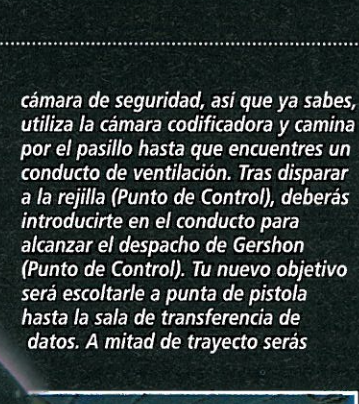
silenciador para acabar con los dos enemigos que vigilan la zona. Ahora desciende por la rampa y aproxímate a la celda de Ramirez. Concluida la charla (Punto de Control), vuelve a subir la rampa y toma el camino de la izquierda hasta que llegues a un cruce con tres pasillos. El pasillo central es el único que está vigilado por una cámara de seguridad (28), para inutilizarla deberás acceder al inventario y seleccionar la cámara codificadora. Cuando hayas logrado inutilizar la cámara podrás avanzar por el pasillo central hasta que alcances el sector A3. Al fondo del pasillo (Punto de Control) que conduce al sector A4 encontrarás una nueva bifurcación, esta vez deberás ir hacia la izquierda hasta que atravieses un nuevo pasillo plagado de cajas. De nuevo, te las tendrás que ver con una

NIVEL 18 - FUGA DEL LABORATORIO DE LA AGENCIA


31


32

Con la vacuna en tu poder, las instalaciones del laboratorio serán tomadas por un grupo de soldados blindados de los pies a la cabeza. Una vez que tengas el control de Logan, retrocede unos pasos y dispara a los tubos de ensayo que hay sobre la mesa para acabar con el primer soldado. Al abandonar esta sala te toparás con dos rejillas y una estrecha puerta. Pues bien, dispara a la rejilla superior izquierda y entra en el conducto hasta que alcances una bifurcación. Toma el pasillo de la derecha y continúa hasta que entres en el sector A3. En una puerta cercana hallarás una sala con una rejilla de ventilación en su parte superior. Súbete a la mesa y entra por este conducto, que te llevará al depósito de cadáveres (31) de la agencia (Punto de Control). Tras echar una ojeada al cadáver del desaparecido Anton Girdeux, deberás disparar a una nueva rejilla para llegar a una sala con unas taquillas. Si examinas las mencionadas taquillas podrás hacerte con un tentador alijo de armas (Punto de Control). Frente a las taquillas encontrarás un nuevo conducto, que esta vez te llevará a un pasillo custodiado por una pareja de soldados. Cúbrete en la pared cercana a la puerta A1 y utiliza el M-79 para despejar el pasillo de los numerosos enemigos que lo vigilan. Cuando hayas acabado con el último soldado de esta zona encontrarás una nueva rejilla de ventilación, en la parte superior del pasillo. Este nuevo conducto desembocará en una cámara de ventilación, para superar con éxito este tramo deberás moverte con rapidez hacia la pared frontal, de modo que Logan pueda agarrarse al conducto inferior (32). El nuevo conducto por el que has entrado te llevará a la celda de Ramirez (Punto de Control). Desde esa posición, recoge la munición del M-79 y dispara a todos los soldados que encuentres en tu camino. Sube la rampa, toma el camino de la derecha y entra en la sala de la izquierda para acceder al terminal que activa el ascensor. Concluido tu trabajo, abandona la sala y aproxímate a las puertas dobles de la izquierda.



cámara de seguridad, así que ya sabes, utiliza la cámara codificadora y camina por el pasillo hasta que encuentres un conducto de ventilación. Tras disparar a la rejilla (Punto de Control), deberás introducirte en el conducto para alcanzar el despacho de Gershon (Punto de Control). Tu nuevo objetivo será escoltarle a punta de pistola hasta la sala de transferencia de datos. A mitad de trayecto serás sorprendido por otro científico, así que no lo pienses y utiliza la 9mm para evitar que active la alarma. Cuando hayas alcanzado el punto marcado, deberás descender por la rampa hasta conseguir activar la terminal de datos (29) (Punto de Control). Al activar esta terminal aparecerán numerosos guardias fuertemente armados, así que utiliza la voltereta y mantente a cubierto en el muro de la rampa cercana. Desde esta posición podrás abatirlos sin demasiadas complicaciones. Concluida tu misión en esta sala (Punto de Control), tendrás que volver al pasillo anterior para entrar por una pequeña puerta que te conducirá a la zona donde se encontraba Ramirez. Ahora la estrecha puerta superior estará accesible, así que entra por ella y avanza hasta que llegues al sector B1. Este nuevo pasillo desembocará en una estancia custodiada por tres científicos. Tras acabar con los dos primeros, deberás caminar sigilosamente hasta alcanzar la rampa que está en el otro extremo de la sala. Junto a los cristales antibalas encontrarás el interruptor que expulsará el gas tóxico que acabará con el último científico. Con la sala despejada, tu objetivo será liberar (30) a Chance (Punto de Control), preso en el interior de una celda cercana. Al subir por la rampa cercana encontrarás el pasillo que te llevará a la sección A2, lugar donde serás testigo de una conversación (Punto de Control). Tu objetivo en este zona es acabar con el científico, concluido tu trabajo baja a la planta inferior y camina por el nuevo pasillo hasta que encuentres un nuevo conducto. Al entrar por este conducto llegarás a la sala donde Elsa esconde la vacuna.


29


30

NIVEL 19 - BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK



33


34

Las calles de esta cosmopolita urbe serán el punto de partida de este arriesgado nivel. Al comenzar, tu primer paso será disparar al enemigo que aparecerá por el estrecho callejón de la izquierda. Si tu nivel de vida está bajo, no dudes en recoger el chaleco antibalas, situado a pocos metros del graffiti. Continúa por el callejón y acaba con los guardias que te hagan frente hasta que te topes con dos furgones que te cierran el paso. Tu objetivo en este punto es entrar en una tienda cercana, para ello deberás disparar al candado de la puerta (33). En el interior, primero tendrás que romper los cristales para que tus disparos surtan efecto contra los dos enemigos que custodian la zona. Estos nuevos pasillos desembocarán en una amplia sala (Punto de Control) que da acceso al exterior. Ya en el exterior, dispara al francotirador y sube por el contenedor para alcanzar el tejado superior (Punto de Control). Tras acabar con dos nuevos enemigos, deberás bajar a la zona inferior ayudándote del toldo con el fin de amortiguar la caída. Frente al toldo hallarás unas estrechas escaleras que dan acceso a una serie de pasillos en llamas. Toma este camino y dispara a los guardias hasta que tengas una charla con Teresa. Desde el punto en el que te encuentras, dirígete a la derecha y aproxímate a los tablones para provocar un hundimiento parcial de la planta. Este breve descenso te dejará justo en el lugar donde se encuentra el control del sistema de aspersión (34). Una vez activado (Punto de Control) regresa a la planta superior, ya que ahora el nuevo pasillo estará despejado de llamas. En una de las salas de este pasillo encontrarás al primer francotirador. Cuando le hayas dado su merecido, localiza una sala con una mesa en su parte central. Súbete a ella y asciende al nivel superior, donde hallarás al segundo francotirador. Con este objetivo cumplido (Punto de Control), abandona el edificio y camina por el pasillo situado frente al toldo. Al atravesar la verja derruida recibirás un mensaje de Teresa (Punto de Control). Ahora serás testigo de un trágico atropello, así que acaba con la pareja de guardias y toma el camino de la derecha. Esta sucesión de pasillos te llevará a la zona donde se encuentra la agente de policía. Concluida la charla (Punto de Control), tu objetivo será acabar con los dos francotiradores de las ventanas frontales hasta que los dos alcancéis la entrada del nuevo edificio (Punto de Control). Tras eludir el arresto, hallarás el pasillo que dará por concluido el nivel.



NIVEL 20 - CLOACA DE NUEVA YORK


35


36

La pestilente red de alcantarillado de Nueva York será un lugar de obligada visita para dar caza al líder de la agencia. Con la compañía de Teresa, tu cometido será afrontar una serie de estrechos pasillos custodiados por enemigos fuertemente armados. Al final de uno de estos pasillos Teresa se detendrá. Tras una breve charla (Punto de Control) se te encomendará un nuevo objetivo: localizar la válvula de drenaje. Para ello, regresa al pasillo anterior y toma el camino de la izquierda. Casi al final de dicho pasillo hallarás una entrada en la pared de la izquierda. En el interior, tras acabar con la pareja de guardias, podrás activar el control del drenaje (35) (Punto de Control). Ahora debes regresar con rapidez al lugar donde se encontraba Teresa. Al descender a la planta inferior (Punto de Control), podrás alcanzar un nuevo pasillo que desembocará en una nueva estancia. Recoge el chaleco antibalas (Punto de Control) y agárrate a la barra horizontal para llegar al otro extremo de la sala. A mitad de trayecto serás sorprendido por dos nuevos enemigos, así que pulsa L1 y utiliza tu arma favorita para despacharlos. Al descender a la nueva plataforma encontrarás un nuevo pasillo que te conducirá a la planta baja del aparcamiento (Punto de Control). Una vez que hayas limpiado la zona de guardias, sube por la rampa y utiliza la voltereta para esquivar al furgón que se abalanzará contra ti. En esta planta del parking, tu objetivo será proteger a Teresa de los disparos enemigos. Concluida la charla, Teresa lanzará una granada de gas contra una entrada cercana, con el fin de espantar a los numerosos enemigos que allí te aguardan. Cuando hayas despejado la zona (Punto de Control), podrás subir por las escaleras que conducen a la cuarta planta del aparcamiento. En este punto, tu objetivo volverá ser el de siempre, limpiar la planta de los guardias que la custodian. Para que la tarea te resulte más sencilla, podrás utilizar el M-79, que no dejará títere con cabeza. Con todos tus objetivos cumplidos, Teresa detendrá definitivamente a Stevens (36). Las continuas amenazas de Stevens no te darán elección, tu objetivo no será otro que abatirle de un disparo letal para dar por zanjado este laborioso nivel.

NIVEL 21 - APOTEOSIS FINAL

La muerte de Stevens no dará por finalizada esta pesadilla, ya que en la azotea del edificio serás conocedor de una dramática noticia: Chance, el supuesto compañero de fatigas de Logan, es un traidor, un espía de la agencia. Tras un tenso enfrentamiento verbal, Chance abrirá fuego contra Teresa, hiriéndola de muerte. Acabar con este infiltrado de la agencia no será una tarea sencilla, ya que estará equipado con un resistente traje de Kevlar. Cuando tengas el control de Gabe, muévete con rapidez y toma el camino de la derecha hasta que alcances el helicóptero. En su interior encontrarás el UAS-12, una potente escopeta accionada por gas. Una vez que hayas recogido el antibalas, equípate con la escopeta de gas y sitúate a pocos metros de la hélice trasera del helicóptero. Desde ese punto deberás esperar a que Chance se aproxime a tu posición. Cuando le tengas a tiro (37), efectúa una tanda de disparos contra él y espera a que las hélices traseras hagan el resto, será su fin. Enhorabuena, la paz volverá a reinar en todo el planeta, y todo.... gracias a ti.


37

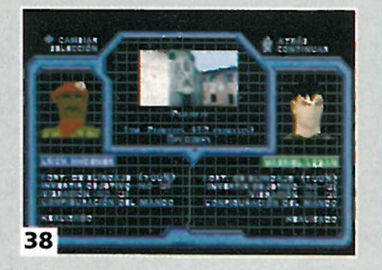
TRUCOS

COMPLETAR EL NIVEL: Este truco te permitirá pasar de un nivel a otro en un abrir y cerrar de ojos. Lo único que debes hacer para activarlo es seguir los pasos que te indicamos a continuación: Con el juego pausado, sitúate sobre la opción MAPA y pulsa la siguiente combinación: Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X. Un sonido confirmará que el truco ha sido activado. Por último, entra en el menú de opciones y selecciona la opción "Trucos" para completar el nivel.

MODO DIFÍCIL: Desde el menú principal sitúate sobre la opción "Partida nueva" y pulsa: Arriba + Select + L1 + R2 + Cuadrado + Círculo + X. Al activar este truco, la inteligencia y efectividad de los enemigos se incrementará de forma notable.

MODO 2 JUGADORES
Este modo de juego te ofrecerá la posibilidad de enfrentarte a un segundo jugador en un duelo fraticida. En un principio, podrás seleccionar a un reducido grupo de personajes de esta segunda entrega, que podrás ir incrementando si cumples los siguientes requisitos:

PERSONAJES: Para que la lista de personajes incluya a las viejas glorias (38) del primer Syphon Filter (Rhoemer, Girdeux...) deberás completar el nivel 8, Restos del C-130, en menos de tres minutos. Si esta cifra de personajes te sigue pareciendo insuficiente, en el nivel 20, Cloacas de Nueva York, encontrarás una caja que contiene el M-79. Al abrir dicha caja, la totalidad de los personajes de esta segunda entrega (Gregorov, Ramirez...) se agregarán a esta poblada lista.


38

SECUENCIAS DEL CD 1: Una vez que hayas completado el juego, el menú "Trucos" contará con una novedosa opción que te permitirá visitar la galería (39) donde se exponen los cuadros que representan las escenas cinemáticas que componen el primer compacto. Si examinas con profundidad esta galería comprobarás que dos cuadros tienen grabado un interrogante, para desbloquear este par de secuencias ocultas deberás seguir estos pasos:


39

- SECUENCIA 1: La tarea es sencilla: completa el nivel 6 en el modo difícil.
- SECUENCIA 2: También en el modo difícil, tu objetivo será completar el nivel 12.

SECUENCIAS DEL CD 2: Al igual que ocurría en el primer CD, una nueva pareja de secuencias ocultas harán acto de presencia en la galería de este segundo compacto.
- SECUENCIA 1: Para desbloquear esta secuencia, únicamente tendrás que completar el nivel 17 en el modo difícil.
- SECUENCIA 2: La forma de acceder a esta última secuencia es bastante compleja, ya que deberás completar el juego en el modo difícil.



www.centromail.es

GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO

EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

¡ Compruébalo !

Si encuentras un producto con un precio inferior al nuestro en cualquier otro establecimiento de la misma localidad, te igualamos el precio o te devolvemos la diferencia.

OFERTA VÁLIDA HASTA 7 DÍAS DESPUÉS DE EFECTUADA LA COMPRA.



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER



~~9.990~~ 8.490

NBA 2K



~~8.990~~ 8.490

RAYMAN 2



~~8.990~~ 8.490

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

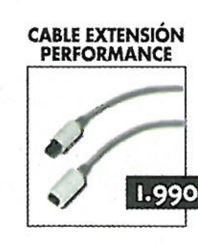
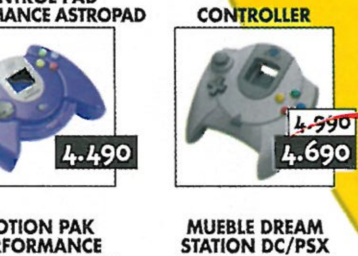


~~9.990~~ 8.490



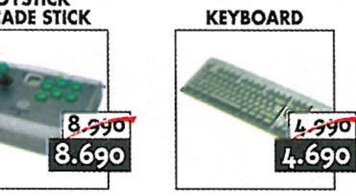
DREAMCAST 39.900

- **CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE** 1.990
- **CABLE SCART (EUROCONECTOR)** 3.990
- **CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD** 4.490 (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)
- **CONTROLLER** ~~4.990~~ 4.690



- **JOYSTICK ARCADE STICK** ~~8.990~~ 8.690
- **KEYBOARD** ~~4.990~~ 4.690
- **MEMORY CARD PERFORMANCE** 2.990
- **MOTION PAK PERFORMANCE** 2.990
- **MUEBLE DREAM STATION DC/PSX** 4.900






- **VIBRATION PAK** ~~3.990~~ 3.790
- **VISUAL MEMORY** ~~4.990~~ 4.490
- **VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL** ~~10.990~~ 10.490
- **VOLANTE RACE CONTROLLER** ~~10.990~~ 9.990
- **VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.** ~~13.990~~ 12.490






- **AEROWINGS** ~~8.990~~ 8.490
- **CRAZY TAXI** ~~8.990~~ 8.490
- **DEADLY SKIES** ~~9.490~~ 8.490
- **ECW HARDCORE REVOLUTION** ~~8.990~~ 8.490
- **EVOLUTION** ~~8.990~~ 8.490
- **FIGHTING FORCE 2** ~~8.990~~ 8.490




- **HYDRO THUNDER** ~~5.990~~ 5.490
- **MARVEL VS CAPCOM** ~~8.990~~ 8.490
- **MDK 2** ~~8.990~~ 8.490
- **MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE** ~~5.990~~ 5.490
- **MONACO G. P. RACING SIMULATION 2** ~~8.990~~ 6.990
- **MORTAL KOMBAT GOLD** ~~5.990~~ 5.490





- **NBA SHOWTIME** ~~5.990~~ 5.490
- **RE-VOLT** ~~8.990~~ 8.490
- **READY 2 RUMBLE BOXING** ~~5.990~~ 5.490
- **RED DOG** ~~8.990~~ 8.490
- **RESIDENT EVIL 2** ~~8.990~~ 8.490
- **SEGA RALLY 2** ~~8.990~~ 8.490






- **SHADOWMAN** ~~8.990~~ 7.990
- **SONIC ADVENTURE** ~~8.990~~ 8.490
- **SOUL CALIBUR** ~~8.990~~ 8.490
- **SPEED DEVILS** ~~8.990~~ 6.990
- **SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING** ~~8.990~~ 6.990
- **TEE OFF** ~~8.990~~ 8.490






- **THE HOUSE OF THE DEAD 2** ~~8.990~~ 8.490
- **TOY STORY 2** ~~9.990~~ 8.490
- **UEFA STRIKER** ~~5.990~~ 5.490
- **VIRTUA STRIKER 2** ~~8.990~~ 8.490
- **WETRIX +** ~~9.990~~ 8.490
- **WORLDWIDE SOCCER 2000** ~~8.990~~ 7.990





Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo.

EXIT



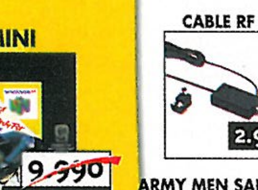


Atención al cliente
902 17 18 19


DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK — 12.990 → 11.990



JET FORCE GEMINI — 9.990 → 9.490



NINTENDO 64 — 14.900

ROJO · NEGRA · NEGRO TRANSPARENTE · MORADO · AZUL · VERDE · NARANJA — 14.990

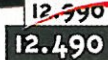


CABLE RF — 2.990

MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990

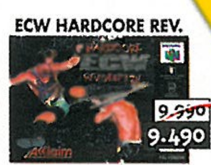
MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

RUMBLE PAK — 3.490



POKÉMON STADIUM — 12.990 → 12.490






ARMY MEN SARGE'S HEROES — 8.990 → 8.490
CARMAGEDDON 64 — 8.990 → 5.990
CASTLEVANIA 2 — 11.900 → 10.990
DOOM 64 — 3.990 → 3.690
ECW HARDCORE REV. — 9.990 → 9.490


RAYMAN 2 — 9.990 → 9.490






I. SUPERS. SOCCER 64 — 5.990 → 2.990
I. SUPERS. SOCCER '98 — 9.990 → 3.990
J. McGRATH SUPERC. 2000 — 9.990 → 9.490
MARIO PARTY 2 — 9.990 → 9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO — 9.990 → 5.990



RIDGE RACER 64 — 9.990 → 9.490






NBA JAM 2000 — 9.990 → 9.490
NUCLEAR STRIKE 64 — 10.990 → 10.490
QUAKE 64 — 3.990 → 3.690
READY 2 RUMBLE BOX. — 9.990 → 9.490
SUPERCROSS 2000 — 9.990 → 9.490





TONY HAWK'S SKATEBOARDING — 11.990 → 10.990
TOP GEAR HYPER BIKE — 9.990 → 9.490
TOP GEAR RALLY 2 — 11.490 → 9.990
TOY STORY 2 — 11.990 → 9.490
TUROK: RAGE WARS — 9.990 → 5.490



RAYMAN — 5.995 → 5.490



GAME BOY COLOR (CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL) — 12.990 → 12.490



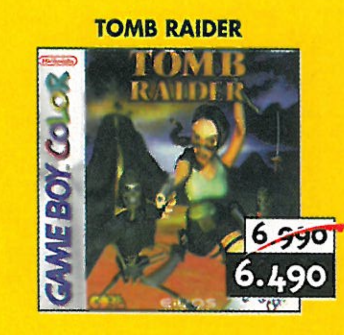


ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE) — 1.290
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) — 7.990 → 3.990
GAME BOY PRINTER — 9.990 → 9.490
MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) — 2.990 → 2.900

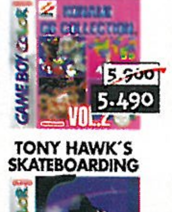


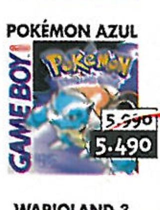


ALL STAR TENNIS 2000 — 5.995 → 5.490
ARMY MEN — 6.490 → 5.990
BARBIE AVENTURA SUBMARINA — 5.990 → 5.490
DRAGON WARRIOR MONSTERS — 6.490 → 5.990


TOMB RAIDER — 6.990 → 6.490






F-1 WORLD GRAND PRIX II — 5.900 → 5.490
FIFA 2000 — 5.990 → 5.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 5.890 → 5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 2 — 5.900 → 5.490
KONAMI WINTER GAMES — 5.890 → 5.490
POKÉMON AZUL — 5.990 → 5.490






POKÉMON ROJO — 5.990 → 5.490
READY 2 RUMBLE BOXING — 5.990 → 5.490
THE MASK OF ZORRO — 5.995 → 5.490
TONY HAWK'S SKATEBOARDING — 6.990 → 6.490
TOY STORY 2 — 6.490 → 5.490
WARIOLAND 3 — 5.990 → 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de mayo.

STAR WARS RACER





En el pequeño Mos Espa, las carreras de vainas son todo un acontecimiento. Pilotos de todo el universo apuestan sus créditos –y sus vidas- a lomos de los frágiles y veloces vehículos del Episodio I. Y por fin, nosotros seremos los únicos humanos capaces de hacerlo, en los salones recreativos, claro.

¿Carreras de vainas? Son rápidas y peligrosas

Los muchachos de Soft 5, responsables de «Sega Rally 2», regresan al terreno de la velocidad para brindarnos una de las secuencias más impactantes de "La Amenaza Fantasma" convertida en un sensacional arcade de velocidad.



En lugar de limitarse a convertir el «Racer» de N64 y compatibles –que muy pronto podrán probar los usuarios de DC-, la placa Hikari alberga un juego completamente nuevo, más rápido y espectacular, que sacrifica el número de circuitos en favor de una jugabilidad y un control calcado al que pudimos ver en el vehículo de Anakin Skywalker en la película.

El desértico cañón de Beggar en el planeta Tatooine, y 3 nuevas pistas ambientadas en diferentes sistemas, recordarán los trazados de «SR 2» en nivel de detalle y velocidad, aunque eso sí, su construcción presenta mayor variación en ambientes y elementos externos. Además otro de los aspectos que diferencia «Racer» de los juegos de velocidad convencionales es el uso de los turbos, que en esta versión son capaces de cambiar el curso de la carrera.

Y nada mejor que una vaina fiable para atravesar estas pistas. Hasta 4 vehículos disponibles, entre los que, por supuesto, se encuentran las naves de Anakin y Sebulba, de entre 18 que compiten en cada prueba, como 4 podrán ser los jugadores que se enfrenten de manera simultánea en el impresionante mueble diseñado para soportar el juego.

Lucasarts ya ha mostrado su satisfacción con la segunda incursión de Soft 5 en el universo Star Wars, no sólo por respetar meticulosamente los elementos de la película, incluyendo CGs en el intermedio de cada carrera, sino por captar la esencia de estas peligrosas competiciones.





Entre los 4 vehículos disponibles se encuentran las vainas de Anakin Skywalker y de su rival Sebulba, pero todos los vehículos que aparecían en la película tienen cabida en la versión recreativa, así como los alienígenas encargados de pilotarlas.



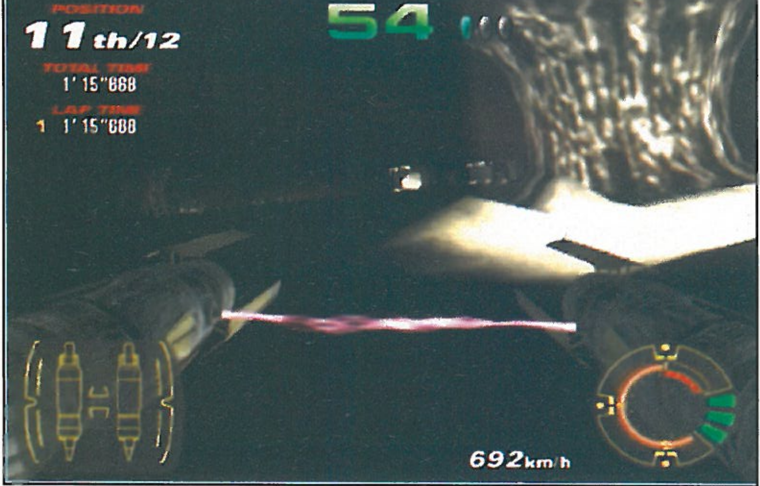


Además de la impresionante perspectiva desde el interior de nuestra vaina de carreras, el arcade nos permite controlar la nave desde un punto de vista alejado y mucho más manejable.

«SW Racer Arcade» es la versión más espectacular de la carrera del Episodio I, aunque no llegará a DC por problemas con la licencia de Lucasarts.



Los circuitos están ambientados en 4 sistemas diferentes, y presentan todo tipo de ambientes, dotando el desarrollo de las carreras con mayor variedad.



El circuito de Tatooine respeta la carrera de Boonta Eve con una increíble fidelidad, de modo que no será difícil reconocer algunas partes del escenario. Además, después de cada carrera podremos disfrutar de unas espectaculares CGs sacadas del film.

Otaku manga

Este otaku manga vamos a centrarlo en un cómic que vimos editado en nuestro país hace años bajo el nombre "Gatsu el Guerrero Negro". Su título japones en realidad es "Berserk" y está a punto de estrenar juego bajo la consola Dreamcast.



Berserk

La historia

Berserk cuenta la historia de **Gatsu**, un guerrero solitario con un oscuro pasado. Nuestro protagonista se diferencia de los demás mortales por no contar con un brazo izquierdo de carne y hueso. Dicha extremidad está formada por una especie de metal que puede reformar y adaptar para la lucha (algo parecido a Megaman con sus multiples brazos-accesorios). Otra de las cosas que pueden llamar la atención es su enorme espada, un gran instrumento de metal de más tamaño que el mismo portador, y que puede partir una persona de un solo tajo. Esta espada fue llamada **Dragonslayer** y su longitud trata de estar oculta tras una también inmensa capa que arrastra por los pies, aunque con escasos resultados. Por si todo ésto parece poco, Gatsu cuenta con una extraña marca en su cuello que encierra mas secretos que a lo largo de la historia se irán desvelando.

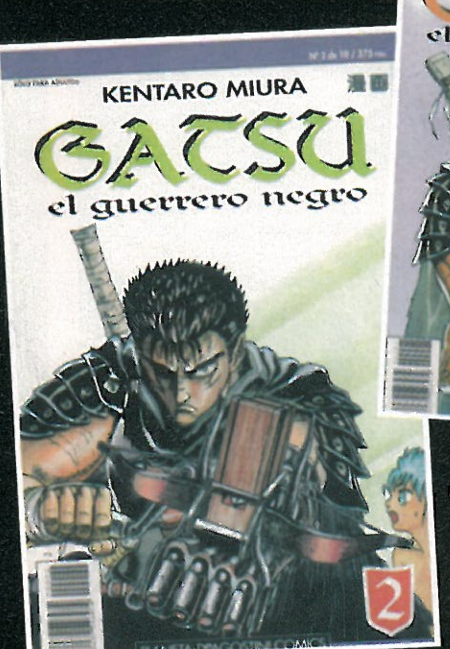
Gatsu se mueve en un extraño mundo típico de las series de "**heroic fantasy gothic**": caballeros, ladrones, reyes, castillos de enorme tamaño y una gran cantidad de extraños seres que van desde los humanos hasta las más horribles criaturas, pasando por elfos, enanos y demás fauna típica en estas series.

Todo comienza cuando Gatsu salva a un pequeño duende volador de las manos de unos cuantos humanos que piensan divertirse lanzándole cuchillos como si fuera una diana. Mas tarde, su caminata le lleva a las afueras del castillo de **Midland**, donde es encerrado y torturado. Pese a lo que parezca en un principio, Gatsu no llega a esta situación por accidente, y realmente busca la muerte del dios **Ga**.

El manga

El manga de Berserk está dibujado por **Kentaro Miura** y llegó a un total de **18 volumenes** japoneses de casi 200 paginas. Kentaro parece querer imitar el trazo de Tetsuo Hara, dibujante de Hokuto no Ken (aquí "El Puño de la Estrella del Norte") y nos muestra un dibujo lleno de detalles y pequeñas líneas de pincel, consiguiendo dar una sobrecogedora atmósfera llena de **sombras**. Si bien no llega ni de lejos a la calidad del señor Hara, hace un mejor uso de las tramas, con las que consigue juegos de sombras aún mejores.

El manga fue publicado hace unos años en España de la mano de **Planeta de Agostini Comics** con el nombre de "**Gatsu, el Guerrero Negro**", llegando a la totalidad de **10 números** de 46 paginas (eso hace más o menos dos tomos y medio de los nipones) no llegando a ser continuado por su poca acogida por parte del publico español, que parece ser que no encontró muy agradable el extraño trazo de Kentaro.



Para los interesados en seguir las aventuras de Gatsu, Planeta De Agostini publicó hace un tiempo en nuestro país parte de la serie manga japonesa, que quizá encontréis todavia en alguna tienda especializada.

El anime



El anime de Berserk se vio por televisiones japonesas y llegaría a alcanzar un total de **26 capítulos** (bastante corta comparándola con otras series niponas) y contaría con un trazo mucho más del agrado de la mayoría del publico. Como es normal, se sacrifica el detalle en el dibujo por un estilo "más manga" que, al menos para mí, goza de un grafismo más acertado y unos personaje mejor definidos y más agradables a la vista.

El anime cuenta con sendas diferencias en el guión original del manga, cambiando pequeñas líneas de argumento por otras que le parecieron más acertadas a los señores realizadores de la serie televisiva. De cualquier modo, lo que es el argumento principal, es prácticamente idéntico. también se redujeron considerablemente las enormes dosis de sangre del manga original. Eso es normal, ya que cualquier serie de televisión esta sujeta al riesgo de que pueda visualizarla cualquier persona de reducida edad.

La serie fue recopilada en 13 láser disc o 13 cintas de video con dos episodios cada una, y solo se vería en su país de origen.

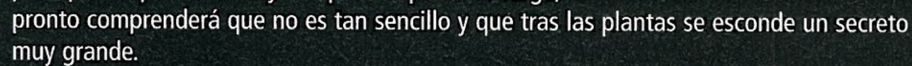


La serie de animación de Berserk tenía una calidad bastante aceptable, pero a pesar de ello ninguna cadena de TV fuera de Japón se animó a emitirla.

El juego

Aunque todavía no ha llegado a nuestro país, Berserk es un juego para **Dreamcast** creado por **Ascii** y encasillado dentro del género del **beat'em up**.

La historia cuenta cómo un pequeño pueblo es asolado por el hambre y la guerra. Para más desgracia unas extrañas plantas aparecen de la nada asesinando a los pobres incautos y poseyéndolos cual buen parásito. A los infortunados seres poseídos por estos parásitos se les bautiza como **Mandrágoras**. Gatsu llegara a este pueblo, y mientras que al principio no parecerá muy complicado pasar de largo,



pronto comprenderá que no es tan sencillo y que tras las plantas se esconde un secreto muy grande.

La linea argumental del juego no esta basada ni en el manga ni en el anime, siendo una historia completamente original y que se puede situar en alguna parte de el guión original propuesto por Kentaro Miura.

Lo cierto es que trabajo realizado por los programadores es impecable y el personaje principal cuenta con una gran cantidad de golpes, llaves y especiales, incluidos un modo **Berserk** (que traducido quiere decir algo así como "frenético" y que ya seria utilizado como escusa en juegos como **The King of Fighters**).

Los gráficos del juego son una pequeña joya, con personajes bien definidos y animados. Sin duda lo mejor del juego son los decorados, con una calidad inmensa y llenos de pequeños detalles. Los efectos de luces también destacan por su maravillosa presencia en este titulo, y junto a condiciones meteorológicas como niebla, lluvia y rayos, hacen el juego mas tétrico si cabe. Solo cabe reseñar que **Eidos** tiene comprados los derechos de distribución de este titulo para todo el mundo, por lo que es más que seguro que llegue a nuestras fronteras de forma totalmente oficial y en un perfecto ingles.



Otros





Naturalmente, y al igual que pasa con otras series de más o menos éxito, existe todo tipo de merchandising sobre Berserk.

Berserk Illustration File: Un libro de ilustraciones cuya primera mitad cuenta con dibujos a color y bocetos en blanco y negro. La otra mitad es una guía de personajes y situaciones para entender mejor esta historia.

Berserk Perfect Guide Book: Similar al anterior, pero realizado por los creadores del anime, se considera la mejor guia sobre Berserk creada jamas. también contiene una guia de personajes así como de episodios, bocetos a lápiz y color, reproducciones de los "cells" (los dibujos originales de la serie) y entrevista con Naohito Takahashi, el director del anime.

Conclusión:

Esta es una serie que quizá pueda parecer poca cosa en un principio, pero que acaba atrapando en su guión y que podría contar con una gran popularidad en nuestro país de emitirse la serie en cualquier canal de emisión en abierto.

Quién sabe si la puesta en venta del juego de Dreamcast en nuestro país dentro de unos meses pueda dotarlo de un poco más de prestigio...

Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

¿TE FALTA ALGUNO...?

Mayo 99



HC 92

Reportajes:
- Vuelve la Guerra de las Galaxias
- Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»

Junio 99



HC 93

Reportajes:
- Resident Evil: El terror continúa
- Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»

Julio 99




HC 94

Reportajes:
- Shadowman: Una aventura escalofriante
- Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»

Agosto 99

HC 95

Reportajes:
- Misión Imposible
- Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»

Septiembre 99



HC 96

Reportajes:
- Tomb Raider IV
- 23 págs. sobre Dreamcast
- Guía completa de Silent Hill

Octubre 99



HC 97

Reportajes:
- Fifa 2000
- Primeros datos de PSX 2
- Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...

Noviembre 99



HC 98

Reportajes:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»

Diciembre 99



HC 99

Reportajes:
- Resident Evil
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»

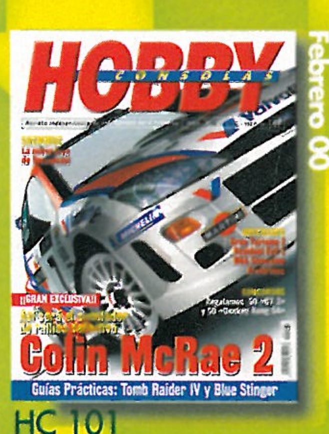
Enero 00




HC 100

Reportajes:
- Gran Turismo 2
- Tomb Raider IV
- Donkey Kong 64
- Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV

Febrero 00



HC 101

Reportajes:
- Shenmue
- Colin McRae 2
- Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger

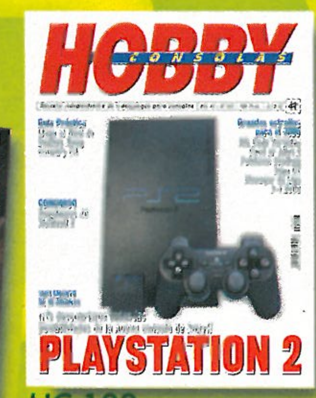
Marzo 00



HC 102

Reportajes:
- Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis
- Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman.

Abril 00



HC 103

Reportajes:
- Suplemento interior: PLAYSTATION 2.
- Guías Prácticas: Donkey Kong Country 64.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74 · HC 75

HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86 · HC 87

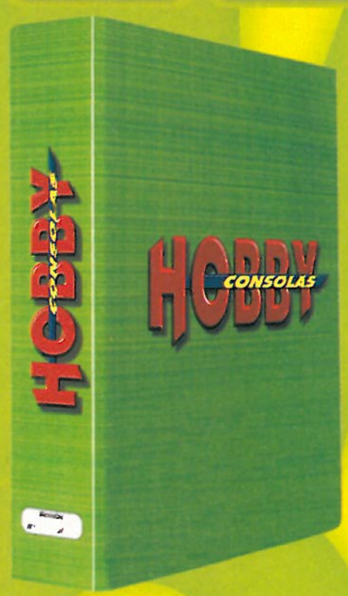
HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97 · HC 98 · HC 99

Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
Nº 94: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
Nº 96: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
Nº 97: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
Nº 98: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.
Nº 99: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS, **¡PIDE UNAS TAPAS!**

¡Nuevo sistema más práctico!





Por sólo 950 Ptas.

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



BASILIO SÁNCHEZ LAGUÍA. Teruel

GAME BOY ADVANCE.

Hola Yen, me gusta mucho la revista, y en especial esta sección. Ahora vamos al grano, respóndeme a las siguientes preguntas:

¿Qué se sabe de la nueva GB?

Pues que se confirma que no saldrá hasta el 2001, en vista del enorme éxito de la actual Game Boy. Además de los datos que ya os he ido contando, que tendrá un tamaño y una forma similar a la Game Gear, una pantalla LCD, más de 500 colores en pantalla de una paleta de 65.000, que su capacidad será similar a la de una SNES con dos chips FX, (una idea de su calidad puede ser el Yoshi´s Story de N64), y que usará cartucho y será compatible con Game Boy Color y Game Boy, ahora se ha revelado que tendrá un puerto de expansión link con muchas utilidades, entre las que destacan su conexión con otras GBA para partidas multijugador, conexión con las actuales GB, con N64, Dolphin y con Internet. Mola ¿eh? Pero no os preocupéis porque queda mucho para que salga, y cuando tengamos más información os ofreceremos un completo reportaje sobre ella.

Las ediciones dorada y plateada de Pokémon ¿Para cuando en España?

Pues teniendo en cuenta que se van a presentar en el E3, no creo que estén aquí hasta después del verano.

¿Se sabe de algún truco para GT2?¿Y para el Xplorer?

Seguro que alguno se sabe, pero esta no es la sección adecuada, majo.

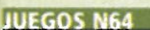
En el futuro . ¿Sacarán The Sim's para PSX?

De momento nadie ha dicho nada al respecto.

Tomás Pérez Garrido



NICOLÁS SINTES ANDRÉS. Menorca



JUEGOS N64

Hola Yen , me llamo Santiago y tengo una Nintendo 64 y algunas dudas

¿Qué tal te va la vida?

Pues bien, aquí respondiendo cartas, ya ves.

¿El Perfect Dark necesitará obligatoriamente el Expansion pack para jugar ?

Finalmente el juego hará uso del Expansion Pak, pero no será imprescindible para todo el juego. Me explico. Sin este periférico habrá acceso a todas las áreas en el modo deathmatch y todas las misiones de entrenamiento. En total un 40% del juego. Vamos, que no será imprescindible, pero casi.

¿El Pokémon Gold y Silver valdrán para la Game Boy original (la gorda y grande)?

Claro, hombre, es que la grande y gorda como dices tú es la Game Boy de siempre, el resto son las que llevan coletillas: pocket, color…

¿Tendrá licencia y estará doblado al castellano el ISS Millenium?

Ja, ja, ¿estás de cachondeo? Espérate a que salga primero, pero lo que preguntas, dalo por seguro: no.

Si jugaste ya al Resident Evil y te encanta, y también te encantase Pokémon te comprarías el Resident Evil o el Pokémon Stadium?

Si tienes los Pokémon de Game Boy, yo te recomendaría que te hicieras con el Pokémon Stadium. Resident Evil, si lo conoces, ya sabes lo que te va a ofrecer. Depende de ti.

¿Qué tal se esta vendiendo el 64DD en Japón?

No sé las cifras exactas, pero te aseguro que no está batiendo récords precisamente. Máxime teniendo en cuenta que Japón no es el mejor lugar para N64.

Santiago Fdez. Menéndez
Asturias



MÁS N64

Hola Yen, ¿Que tal?, a ver si me contestas y estaré muy feliz.

Tengo una Nintendo 64, una SNES y una Game Boy. Quería preguntarte, ¿de qué va Pokémon

Snap? ¿Sólo consiste en hacer fotos a los Pokémon?
Básicamente sí, pero dentro de un desarrollo que te obligará a hacer decenas de fotos a los Pokémon, que tendrán que tener una calidad mínima para que un profesor nos dé su visto bueno, habrá seis entornos para recorrer, podrás crear un álbum con las fotos o convertirlas en pegatinas, en fin, en la línea Pokémon
¿Sabes si Pokémon Stadium y Mario Party 2 son compatibles con el Expansion Pak?
Mario Party 2 sí, pero Pokémon Stadium, no.
¿El control de Perfect Dark es igual al de Goldeneye? ¿Sin ningún cambio?
Es bastante parecido, pero en Perfect Dark habrá más posibilidades de movimiento.
Ya voy acabando... ¿Porque se eligió la mejor consola la PSX en los premios de Hobbypress? Pero si la DC le supera en todo.
Chico, los que votáis sois vosotros. Pregúntales a las decenas de miles de lectores por qué lo hicieron.
Y para terminar, me he enterado de que este verano ya saldrá Final Fantasy IX, ¿es verdad? ¿no crees que lo han hecho muy rápido el juego? Si lo hacen tan rápido, no tendrá casi ninguna novedad.
¿Muy rápido?¿ Hombre, va a salir un año y medio después que el anterior. En cuanto a las novedades, supongo que ya habrás visto lo que se sabe, en el Big in Japan de este mes.

Benet Presas
Salou(Tarragona)

PLAYSTATION 2

Buenas Yen, mi nombre es Víctor , tengo una PlayStation y unos cuantos juegos (muy buenos). Os sigo desde hace 2 años y estoy alucinado de la calidad de esta revista.
Por fin he tenido la oportunidad de jugar a la PlayStation2 de importación y, sinceramente, me esperaba otra cosa. ¿Será porque sólo se podía jugar al Street Fighter?, que es un juego bastante patético, o será la consola que no llega a más? Bueno ahí van algunas dudas:
¿Cómo es posible que Sony haya metido la pata de esta manera con un juego como Street Fighter?, será muchísimo mejor Tekken Tag Tournament, ¿no?.
Desde luego, Street Fighter no es el tipo de juego que esperábamos para PS 2. Es bastante flojillo. Tu opinión va a cambiar con TTT, un juego que sí muestra lo que puede dar de sí esta consola.
¿Se podrán utilizar los mandos de la Playstation2 en la gris de Sony?
No, sólo al revés, es decir los mandos de la consola actual en PS2.
¿Qué hay de la X-Box de Microsoft?, ¿es verdad que su precio puede oscilar las 25.000 pts siendo el doble de potente que la Play2?
Sobre el tema del precio sólo hay rumores. A mi, sinceramente, me parece que es muy poco para la capacidad que dicen va a tener, pero...quién sabe.
¿Va a salir algún juego de PSX tipo Mario Party de la N64 que no sea South Park Chef luvs Pack?
Sí, Mario Party 2 sale el mes que viene.

Víctor Manuel Reus Linares
Palma de Mallorca

JUEGOS DREAMCAST

Hola yen, me llamo Javi, tengo una Dreamcast con: Sonic Adventure, Sega Rally2, Blue Stinger, Hotd 2, Virtua Striker 2. y unas cuantas preguntas que hacerte.
¿Porque Sony ha sacado una consola con dvd-rom? Han demostrado que los chicos de sony no son tan listos como parecen....calculo que



CARLOS CASADO FREIRE. Pontevedra

Opinión

LOS MEJORES DE LA HISTORIA

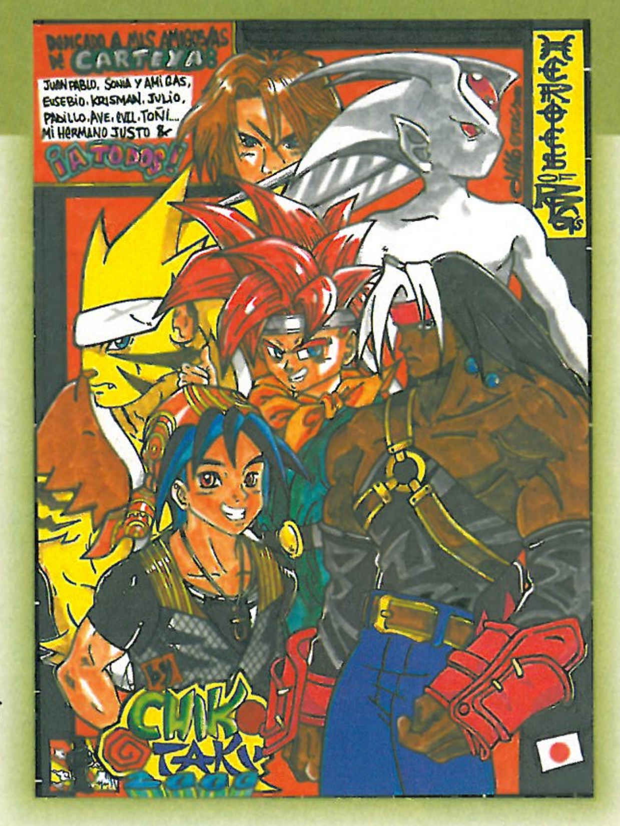
Soy un poseedor de una N64 y una PSX, y estoy indignado debido a que en los resultados de las votaciones de los mejores del 99 se daba por hecho que el FFVIII era el mejor juego de la historia y la PSX la mejor consola. Pues bien, ¿qué se puede esperar de unas votaciones en las que hay 1 millón de votantes que son usuarios de una psx y tan sólo 300.000 de otras consolas? De sobra sabemos que el mejor juego de la historia es el increíble Zelda 64, ya que sin estar traducido ni tener secuencias FMV alcanzó un 98, mientras que el FFVIII y Metal Gear alcanzaron la misma puntuación estando traducidos y con increíbles secuencias FMV. Puede que este último sea el mejor del 99, pero no el de la historia.
Respecto a las consolas, se pregunta cuál es mejor, no cuál tiene un mayor número de juegos y es más barata, y está claro que la Dreamcast ofrece unos gráficos nunca vistos y una posibilidad de acceso a Internet, siendo muy superior a la PSX en muchos aspectos. Con todo esto no quiero decir que la PSX sea mala, sólo quiero demostrar que en estas votaciones la buena, pero no excelente, PSX siempre saldrá beneficiada, aun teniendo peores juegos que otros formatos.

De Rodrigo Díaz, alias Matrix (Madrid)

teléfono rojo

en unos meses, la piratería atacará también a la Play 2.
Hombre, todos esperamos que con el DVD los piratas lo tengan más difícil.
¿Quiero comprarme el Crazy Taxi, es compatible el volante de Dreamcast con este juego? -
Claro, y al ser un juego de taxis, también con el radiocassette del Fary.
¿Se sabe ya si Shenmue estará traducido?
Siento darte malas noticias, pero cada vez hay más posibilidades de que no.
¿Te comprarías el Resident Evil Code: Veronica de importación? no puedo esperar mas!!!
Tranquilo, hombre, no seas impaciente y espérate un par de meses, que está al caer.
¿Existe algún juego de fútbol en Japón, verdaderamente alucinante para mi consola?
Todavía no, pero sí te puedo adelantar que Sega se ha puesto manos a la obra para realizar el juego de fútbol definitivo. Se han dado cuenta que es uno de los géneros más importantes en Europa y Japón, y éste será uno de los proyectos prioritarios. Tal vez tarde todavía un poco, pero mientras habrá que ver el nuevo WWS, que parece ha mejorado bastante.
¿Sabes algo de un aparato, en el que poniéndolo en la Dreamcast, te permitía jugar con juegos de Sega Saturn? dicen que se puso a la venta en el comercio japonés.....
Pues dicen mal, porque de ese accesorio no se volvió a saber nada de nada, ni creo que vea la luz nunca. Fue algo que se habló en un principio, pero al final la cosa quedó en agua de borrajas.
¿Por qué puntuasteis tan bajo al Virtua Striker 2?, he jugado a la recreativa y personalmente opino que la jugabilidad es igual, me explico: después de jugar unas 20 partidas y coger el vicio es un placer. Las primeras partidas pueden desesperar.
No estoy de acuerdo contigo. La jugabilidad no es la misma que la de la recreativa. En cualquier caso, sí que me parece que puede haber gente a la que le puede gustar, porque gráficamente es una pasada, y porque puede resultar divertido, a pesar de ser irreal. Pero un juego que cuenta con fallos graves de programación (y eso no me lo puedes discutir, porque son hechos irrefutables) sobre todo en la IA, no puede estar bien puntuado. Además, un 78 en Hobby Consolas es una nota media-alta, no baja.

Javi.



FCO. JAVIER CASTILLO OTERO "CHICO". Córdoba

ROL EN PSX

Hola Yen , tengo una N64, una PSX, una SNES... y quiero felicitarte a ti y a todos los componentes de la redacción por una revista tan genial. Bueno, te voy a dar un poco la tabarra (si no te importa)
He jugado y acabado todos los F.Fantasy , pero tengo una duda: me dicen que el FF III (kefka´s domain) es en realidad el V en Japón ¿cómo es ese rollo de numeraciones?
El FF III es el FF VI en Japón, y es el último que apareció para Super NES. El V, sin embargo, sí se corresponde en ambos países. Como ves, es un auténtico lío.
¿Llegarán a España las reediciones de la saga FF y Chrono Trigger? (que por cierto , también me lo he acabado, he visto creo todos los finales menos uno(la clave de la maquina del padre de Lucca es LaRa, así la pude ver andar y un final nuevo lo siento, tenía que contarlo aun hay gente que no lo averiguó), ah,de paso ¿es verdad que esas reediciones tienen intros nuevas incluidas?
No cuentes con que esos

Opinión

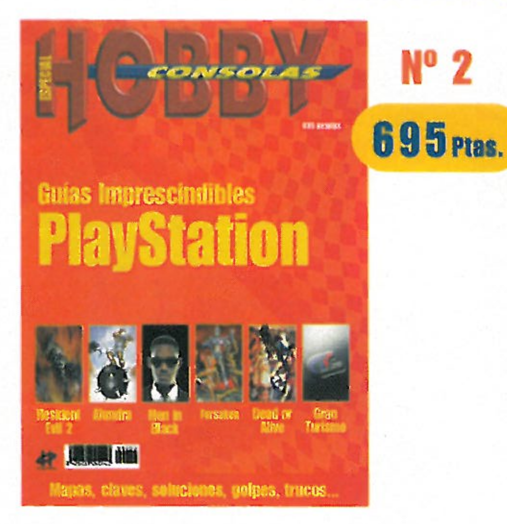
RECREATIVAS VS "CIBERS"

Algo está empezando a cambiar en el mundo de los videojuegos, y este torbellino revolucionario promete no respetar ni lo más sagrado. Fueron unos grandes "armatostes" con una "tele" dentro los que empezaron a ofrecer a la gente una nueva forma de divertirse con sencillos juegos virtuales (Donkey Kong, Tetris, etc.), que picaban al personal de tal modo que las míticas monedas de cinco duros estuvieron a punto de desaparecer. Street Fighter, Pang, Bubble Bobble, Metal Slug marcaron época, y ahora disfrutamos de maravillas como Time Crisis o Dead or Alive, entre otros. Pero la aparición de Internet y de los neonatos "cibers" ponen en peligro a los salones recreativos. Ofrecen, a un precio más asequible, más horas de diversión, y suficientes prestaciones como para que la gente ni se plantee entre estar una hora jugando en red al Quake 3 o quince minutos probando 3 recreativas.
Es una lástima, pero opino que si no se reduce el precio de las máquinas o se fomenta alguna ingeniosa idea de márketing, Internet ganará esta batalla por "PERFECT".

De Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)

P.D. Enhora buena por vuestra página web que, solventando algunos pequeños fallos, sobre todo en cuestiones de velocidad, es una caña.

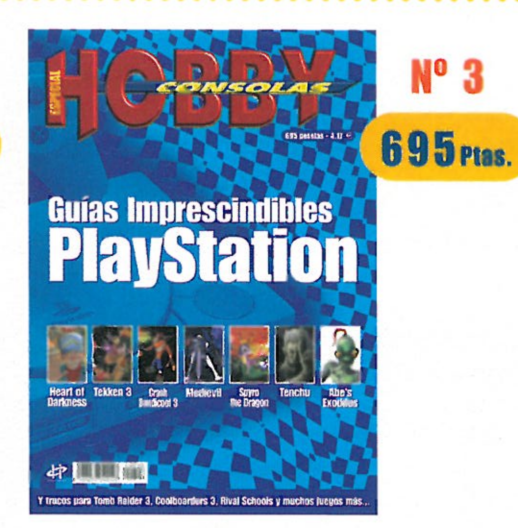
Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



Nº 2

695 Ptas.

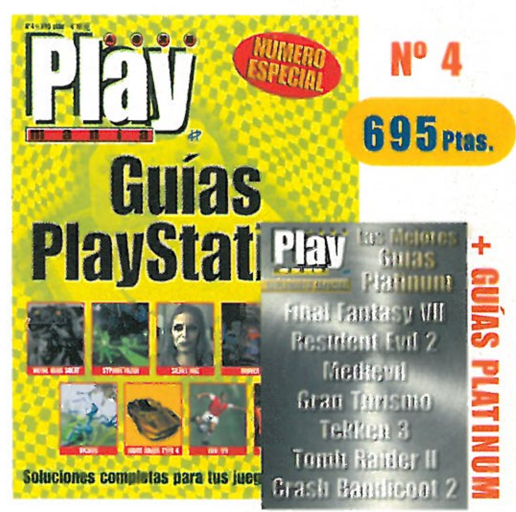
•RESIDENT EVIL 2 •GRAN TURISMO
•FORSAKEN •MEN IN BLACK
•ALUNDRA •DEAD OR ALIVE



Nº 3

695 Ptas.

•TEKKEN 3 •MEDIEVIL
•MEDIEVIL •CRASH BANDICOOT 3
•TENCHU •HEART OF DARKNESS
•SPYRO THE DRAGON

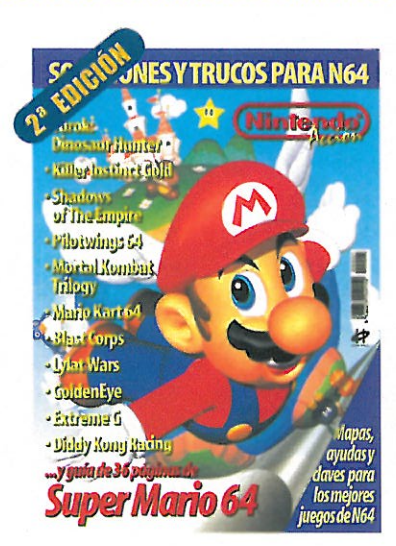


Nº 4

695 Ptas.

+ GUÍAS PLATINUM

•METAL GEAR SOLID •BICHOS
•SILENT HILL •TOMB RAIDER III
•FIFA `99 •NEED FOR SPEED IV •DRIVER
•SYPHON FILTER •RIDGE RACER TYPE 4



795 Ptas. **Nº 1**

•SUPER MARIO64
•TUROK
•KILLER INSTINCT GOLD
•S. OF THE EMPIRE
•M. KOMBAT TRILOGY
•MARIO KART 64
•GOLDENEYE 007
•EXTREME G
•DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. **Nº 2**

•TUROK 2 •FIFA: RM98
•V-RALLY 99 •F-1 WGP
•LEGEND OF ZELDA
•BANJO-KAZOOIE
•DUKE NUKEM 64
•YOSHI´S STORY
•MISSION:IMPOSSIBLE
•MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

teléfono rojo

juegos lleguen oficialmente a España. Lo de las intro sí es verdad, son nuevas.

¿Qué nuevos juegos (de ROL) ves a la vista , o en proyecto de SONY? De N64 nada ¿no?(salvo Zelda 2) y ¿hay proyectos para la Dolphin?

Pues en PSX tendrás Legend of Legaia, Legend of the Dragoon, Alundra 2 y FF IX, claro, y en N64 aparte de Zelda no hay nada previsto, y para Dolphin, aparte del nuevo Zelda, seguro que ya hay equipos desarrollando juegos de rol.

Please, ordéname estos juegos: FFVII,VIII, Wild Arms, Grandia, Breath of Fire III, Grandstream Saga y si quieres añade alguno a la lista española

Ya estamos. Siempre aprovecháis la última pregunta para colarme un "ordéname". Porque este mes eres el primero, que si no... Bueno, para mi FFVIII y VII igualados en la primera posición, después Grandia, Wild Arms, GranStream Saga y Breath of Fire III, al grupo yo añadiría Alundra. ¿Contento?

Chayi

DREAMCAST E INTERNET

Hola!! Soy una poseedora de PlayStation que está pensando en conectarse a Internet mediante la Dreamcast. Pero tengo unas dudas que aun me quedan sin resolver. Ahí van:

¿Puede coger un virus informático? Si es así, ¿existe algún antivirus para evitarlo?

El único virus que vas a coger es el de la gripe, si hay alguien enfermo en tu casa. No te preocupes mujer, que no le va a entrar ningún virus a tu consola.

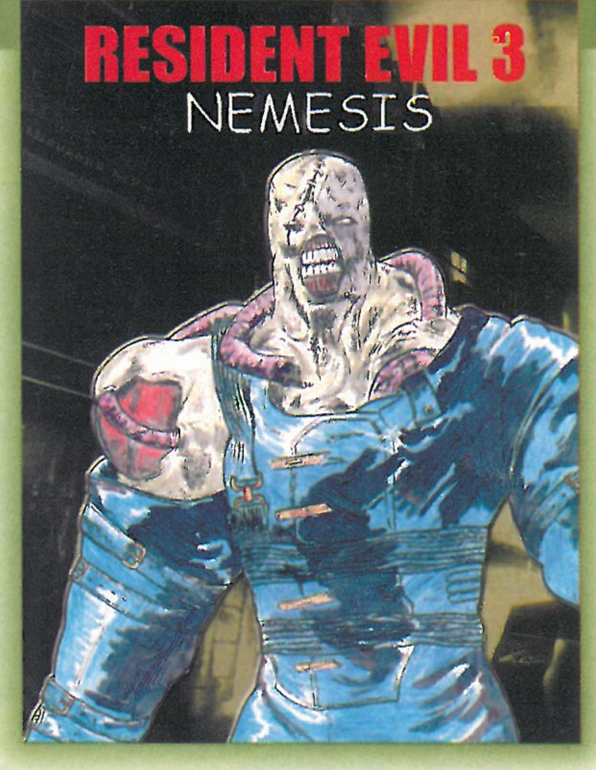
¿Puede ser atacada por los hackers?

Sí, y por los soldados del Imperio Galáctico, no te digo. Pero chica ¿Tienes algún tipo de manía persecutoria o algo así? Que estamos hablando de una consola ¿eh?.

Respecto al tiempo de conexión a una web, ¿tarda mucho tiempo?

Pues te puedo asegurar que va bastante rápido, apenas tardas tres cuatro segundos de media.

Isabel M. Gracián Torrent. Valencia



EDUARDO MARTÍNEZ BADÍA. Zaragoza

JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN

Hola Yen, sabio de los videojuegos, lo primero felicitaros por la revista. Tengo unas cuantas dudas sobre mi presente y futuro consolero, que espero que me resuelvas. Tengo una PSX y espero mudarme en breve a los 128 bits de una PS2 o una Dreamcast. Ahí van las preguntas: ¿Sacarán algún día los juegos de PC Age of Empires 2, Tzar, Quake 3, Swat 3 y Commandos 2 en Playstation o alguna otra consola?

De todos los que me dices, sólo hay seguros el Commandos 2 en PS2 (finalmente no habrá versión en PlayStation) y Quake 3 en Dreamcast. Del resto no te digo ni que sí, ni que no.

¿Cuál será el precio definitivo de Playstation 2 en España? ¿Incluirá mandos y Memory Card?

El precio definitivo no se sabe, pero parece que rondará las 60.000 pts. La caja japonesa si incluía un mando y una memory card, pero aquí en España dependerá de lo que decida Sony España.

¿Se sabe algo de las conversiones de los geniales arcades Lost World para Dreamcast y GP 500 para Playstation 2? ¿Vendrá actualizado este último?

Se sabe que ambos saldrán en sus respectivos formatos, pero no te puedo adelantar si incluirán cambios o novedades.

Soy un fanático de los RPG´s y el fútbol. ¿Llegarán a España Valkirie Profile, Suikoden 2, Dragon Quest VII e ISS Millenium?

De momento ninguno aparece en los planes de lanzamiento, pero tampoco hay por qué descartarlos definitivamente.

Habiendo comprobado el salto de calidad que han dado juegos como Ridge Racer o Tekken en PlayStation desde su primera parte con el lanzamiento de la consola hasta el RR Type 4 y el Tekken 3, ¿crees que puede ocurrir

Opinión

AGRADECIMIENTOS VARIOS

Ya voy cumpliendo años, pero en absoluto ha remitido mi amor hacia losvideojuegos. Debido a los miles de buenos ratos que me han hecho pasar, mis únicas palabras para aquellos que dedican su vida a hacernos más felices son de agradecimiento. Gracias a Sega por iniciarme en este mundillo allá por lo ochenta, cuando sólo era un crío. Gracias a Sonic por hacerme crecer feliz. Gracias a Sony por sacarme de la presión de la vida, ahora que sé lo que es. Gracias a Square por meterme en la piel de Cloud y Squall y convertirme en un héroe. Gracias a Psygnosis por brindarme la posibilidad de ser el campeón de F1. Gracias a Konami por dejarme librar al mundo de una guerra nuclear. Gracias a EA por situarme en un abarrotado estadio que me aplaude al levantar el trofeo.

Pero, sobre todo, gracias a Hobby Consolas, no sólo por mantenerme informado, sino también por crecer a mi lado. Y es que resulta inevitable esbozar una sonrisa al ver cuántas cosas hemos pasado juntos... y las que vamos a pasar.

De Iñaki Jauregi Sayas (Barañain, Navarra)

teléfono rojo

lo mismo en PSX 2 y Dreamcast? ¿Hasta qué punto porcentual crees que se han aprovechado sus cualidades? Si es así, esto va a ser la bomba...

Por supuesto, tanto lo que ha sucedido en PlayStation como lo que ocurrió en Super Nes o Mega Drive son muy buenos ejemplos de cómo pueden evolucionar las consolas. Tanto Dreamcast como PS 2 sólo están empezando a mostrar de lo que son capaces. Dentro de uno o dos años a lo mejor estos juegos que ahora nos impresionan parecerán anticuados. Los programadores siempre tardan un tiempo en extraer todo el potencial de una máquina. En PlayStation han tardado más de cinco años en lanzar juegos como GT 2 o FFVIII.

Por último, ¿hay algo ya de Solid Snake, Lara y los zombies de Resident en PS2? ¡¡¡Por favor, necesitamos su vuelta YA!!!

El único que está confirmado es Metal Gear 2, pero sería absurdo pensar que Lara y la saga Resident no van a aparecer en PS 2. Dalo por hecho.

SINN

VA DE SECUELAS.

Hola Yen. ¿Qué tal el trabajo? ¿Y la familia? He contactado con tus servicios para que me respondas unas dudas.

¿Va a salir el Rayman2 para PS o PS2? ¿Cuándo?

Para PlayStation está a punto de salir, y para PS 2 no se sabe nada seguro, pero yo apostaría hay que hay un nuevo Rayman en esa consola.

¿Se sabe algo de las secuelas de Bugs Bunny Lost in Time, Ape Escape, Silent Hill, Soul Reaver, Rival Schools y Driver?

Pues que algunas (Driver 2 y Silent Hill) están previstas para finales de año y del resto no se sabe nada.

¿La compañía que tiene ahora los derechos de Crash Bandicoot sacará otro juego de la famosa trilogía?

Hombre, si ha comprado la licencia será para sacar juegos con este personaje, digo yo.

Tekken TT, Dead or Alive2, Bloody Roar3, Power Stone2 y SFEX3. Ordénamelos de mejor a peor según sus posibilidades en PS2.

Y dale. Ni Bloody Roar 3 ni Power Stone 2 los he visto todavía. De los otros tres TTT, DoA 2 y SFEX3.

¿Saldrá el Soul Calibur para PS2?

Se está hablando de una posible secuela en esta consola, sí, pero no está confirmada.

¿De que va Pokémon Yellow?

Creo que de coleccionar monstruitos y que luego se peguen entre ellos o algo así. En serio, será una versión actualizada de las versiones roja y azul.

¿De qué van Silent Hill2, Dino Crisis2, Metal Gear2, The Next Tomb Raider y Resident Evil de PS2?

El primero de miedo, el segundo de dinosaurios, el tercero de espías, el cuarto de una arqueóloga que está muy buena y el último de zombies. ¿Contento?

¿Cómo quieres que sepa de qué van si no los ha visto nadie?

Javier Rodríguez (Las Palmas)



TONY CASTELLANO DELGADO. Córdoba

LANZAMIENTOS DREAMCAST

Hola amiguito Yen. ¿Cómo estás. Te escribo porque siempre compro Hobby Consolas y la sección que más me gusta es la tuya. Me considero amiguete tuyo por eso ¿Me dejas decirlo?

Bueno, pero no se te ocurra decir que te gusta más el Otaku Manga o los trucos ¿eh?.

¿Tu crees que saldrá algún Final Fantasy para Dreamcast? Un amiguete mío dice que no saldrá. ¿Tú que crees?

Pues que tu amigo tiene razón. Los próximos FF ya tienen destino y es PS y PS 2. Aunque tal vez Square lance otro juego de rol para Dreamcast, quien sabe...

Un amiguete mio me restriega por la cara todo el día "La PS 2 le va a dar a la Dreamcast por detrás ¿Eso es verdad? Quiero decir ¿La Dreamcast tiene poco futuro?

Dile a tu amigo que es un poco guarrete, y que además el sexo entre las consolas no existe. En cuanto al futuro de la Dreamcast, de momento es limpio y claro como el agua.

Tengo una GB y me he comprado el juego de Pokémon y me ha encantado, es fabuloso, se lo recomiendo a todo el mundo. ¿Saldrá algún Pokémon para Dreamcast?

Pokémon es un producto oficial de Nintendo, y es lógico pensar que sólo lo lanzará para sus consolas.

Me encantan los juegos de fútbol pero no me convencen los que hay ahora para Dreamcast ¿Saldrá alguno nuevo? Si va a salir alguno dime cuándo saldrá.

Como he dicho en una pregunta anterior, Sega está metida de lleno en un proyecto para lanzar un juego a la altura de lo que se merece esta consola.

El juego de Shenmue, ¿de qué va? quiero decir que ¿cómo es, estilo Discomundo? ¿estilo Sonic Adventure? ¿Estilo Resident?¿Estilo Final Fantasy? ¿O un estilo nuevo?

Yo creo que se le podría definir como un estilo nuevo, pero para que te hagas una idea te diré que es un mezcla de rol, aventura, acción tipo Dragon's Lair y diversos mini juegos. Es una pasada te lo aseguro.

Fco José Ramos. Sanlucar (Cádiz).

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS,
Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO,
SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15















Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

Sofmap
ソフマップバーチャルストア
C/ GALILEO 16 METRO ARGÜELLES
TELEFONO 91-446 39 60 CP 28015
HORARIO 11.00 A 2.00 Y DE 5.00 A 9.00 DE LUNES A SABADO

DREAMCAST	ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA · PS-2	PLAYSTATION
KIFF OFF 99	SKY SURFER	COUNT DOWN V. USA
DEATH OR ALIVE 2 USA	TEKKEN	DRAGON QUEST VII
AERO DANCING F	DEATH OR ALIVE 2	VAGRANT STORY USA
MARVEL 2	GRAVIUS	RAY CRISIS
POWER STONE 2		METAL SLUG X
CODE VERONICA (USA)		KF '99

PLAYSTATION 2 : ¡¡YA A LA VENTA!!

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TELEFONO PEDIDOS: 91-4463960

DISCORDER: JUEGOS EN RED



DREAM GAMES
Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 629 118151

POCKET STATION PSX: 9.990
ACTION REPLAY PSX: 3.990
Cable LINK (NEO GEO P.-DC): 3.990

PLAYSTATION 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
DRIVING EMOTION TYPE-S
RIDGE RACER V
SF EX 3
EX - BILLIARD
IQ REMIX +
GRADIUS III & IV
KESSEN
ETERNAL RING
GOLF PARADISE
SKY SURFER
PRECIOS: CONSULTAR

METAL SLUG X
KOF'99
VAGRANT STORY (USA)
COUNTDOWN VAMPIRES (USA)
RAY CRISIS

PERFECT DARK (USA)
KIRBY 64 (JAP)
ZELDA: MASK OF MUJULA (JAP)
Tambien disponemos de juegos a partir de 1.990 pts

POWER STONE 2
KOF'99 EVOLUTION
AERO DANCING F
RESIDENT EVIL CODE VER. (USA)
MARVEL VS CAPCOM 2

MAGICIAN LORD (NGP)
LAST BLADE (NGP)
FATAL FURY MARK OF THE W.
METAL SLUG 2ND MISSION (NGP)
OGRE BATTLE (NG POCKET)

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS POR U.P.S.
TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN PSX, SATURN, NINTENDO 64, DC,NEO GEO CD, Y NEO GEO POCKET

GRAN VIA 86-(EDF. ESPAÑA)
LOCAL-31
28013
MADRID
TEL/FAX-91 548 42 21

GAME MASTER

GRAN VIA 80-2º PLANTA
Nº-208
28013
MADRID
TEL/FAX-91 547 01 84

JUEGOS
MARVEL VS CAPCON II
DEAD OR ALIVE II
CODE VERONICA
CRAZY TAXI
SHENMUE
D 2
BIOHAZARD 2
PANZER FRONT

ACCESORIOS
Virtual Stick
VGA Box
Controller
VMS
VMS 4 Megas



PLAYSTATION II
TEKKEN TAG TOURNAMENT
GRAN TURISMO 2000
RIDGER RACER V
STREET FIGHTER EX 3

ACCESORIOS
Alfombra D.D.R.
Guitar Freak
Chaleco.Rumble
Dual Shock
Cable R.G.B.
Memory (1-M) (8-M)
N-Pal Convertor
Action Replay Pro

ENVIO DE PEDIDOS A DOMICILIO
Lunes a sábados: 10:00h a 20:00h
Recibirás tu pedido sin gastos de envío
Tel.: 96 652 61 21
Fax: 96 652 61 21
E-mail: video-mania@ole.com





DISTRIBUCION DE LA MAQUINA EXPENDEDORA DE PELICULAS VIDEO - DVD - VIDEOJUEGOS

DISTRIBUCION A TIENDAS - VIDEOCLUB

SOMOS MAYORISTAS DE PELICULAS DE VIDEO CON DESCUENTOS INCREIBLES, TAMBIEN DE VIDEOJUEGOS, ACCESORIOS NACIONALES E IMPORTACION.

TE OFRECEMOS **TODAS LAS PELICULAS VHS DVD Y VIDEOJUEGOS DE 2ª MANO**

ENVIOS A TODA ESPAÑA **96 652 61 21** 24h URGENTE




F1 2000



FEAR EFFECT



GRAN TURISMO 2



GRANDIA

ISS PRO EVOLUTION



STREET SKATER 2



ARMY MEN SARGE'S H.



JUNGLA DE CRISTAL



P. DIV. STARS



BICHOS



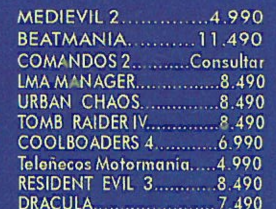
VICTORY BOXING



ROAD RASH



SURVIVOR

Colin Mcrae rally 2

MEDIEVIL 2 .... 4.990
BEATMANIA 11.490
COMANDOS 2 .... Consultar
LMA MANAGER 8.490
URBAN CHAOS 8.490
TOMB RAIDER IV 8.490
COOLBOADERS 4 .... 6.990
Teleñecos Motormania 4.990
RESIDENT EVIL 3 .... 8.490
DRACULA 7.490



TOPGEAR HYPERMIKE



RIDGE RACER 64



ARMY MEN SARGE'S H.



POKEMON STADIUM



SOUL REAVER



TOMB RAIDER IV



RAYMAN 2

DEAD OR ALIVE 2
8.490



SOLDIER OF FORTUNE



F1 WORLD G.P.



ALL STAR TENNIS 2000



ARMY MEN



POKEMON - VHS



MANDO DIGITAL



DUAL SHOCK



RF SWITCH.



VOLANTE McLAREN

MEMORY CARD 1Mb 1.395
RF Unit 1.995
volante Racing System 19.900

TIENDAS OFICIALES VIDEO-MANIA



PELICULAS VHS — PELICULAS DVD — VIDEOJUEGOS

ALBACETE

ALMANSA
C/. Dr. Manzaneda, 8
Tel. 967312263

HELLIN
C/. Coullaut Valera, 6
Tel. 967176004

VILLARROBLEDO
C/. Graciano Atienza, 10
Tel. 967146443

ALICANTE

ALCOY 1
Avda. de la Hispanidad, 22
Tel. 966526121

ALCOY 2
C/. Músico Gonzalo Blanes, 41
Tel. 966541595

MURO DE ALCOY
C/. Virgen de los Desamparados, 34
Tel. 965532084

IBI
Avda. La Paz, 33
Tel. 966551049

ALMERIA

STA. MARÍA DEL ÁGUILA
C/. Andalucía, 24
Tel. 655982479

BALERMA
C/. Prosperidad, 38
Tel. 655982479

BARCELONA

BARCELONA
C/. Obispo Sivilla, 40
Tel. 934174186

HUELVA

HUELVA 1
C/. Maestro Salvador Lopez, 1
Tel. 600081205

HUELVA 2
Avda. Galaroza, 1
Tel. 636679077

MURCIA

LORCA
Avda. Europa, 3 - bajo
Tel. 968473160

MOLINA DE SEGURA
C/. Gran Vía, Esquina San Esteban
Tel. 968649206

TARRAGONA

BONAVISTA
C/. Veintidos, 36
Tel. 977540609

TORREFORTA
Plaza Nou Centre, Bloque 3, esc. 1-local 2
Tel. 977540071

VILASECA
C/. Mayor, 24
Tel. 977394565

GRAN CANARIA

GRAN CANARIA
Urb. La Rosaleda, Bloque 15-3ºA
Tel. 928763194

SEVILLA

ESTEPA
C/. Gilena, 12
Tel. 629635956

MADRID

PROXIMA INAUGURACION

VALENCIA

PROXIMA INAUGURACION

¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIERTA?

LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE LAS GRANDES VENTAJAS DE UNIRTE A UNA GRAN CADENA
LINEA ATENCIÓN FRANQUICIA
96 652 61 21
www.video-mania.net



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
Próxima apertura

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

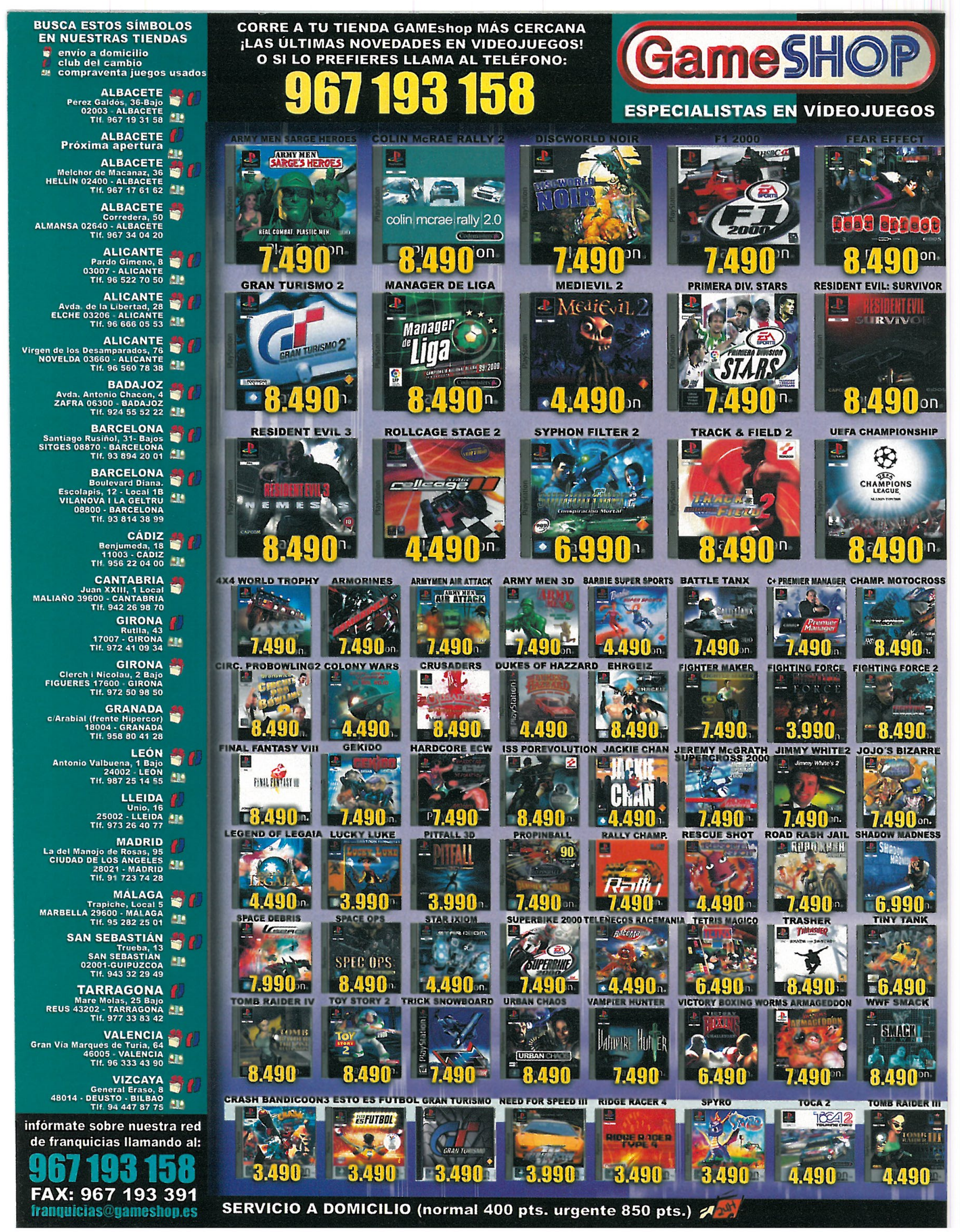
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

franquicias@gameshop.es


BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados
ALBACETE
Perez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
Próxima apertura
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62
ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacon, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99
CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ANGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
02001-GUIPUZCOA
Tlf. 943 32 29 49
TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391
franquicias@gameshop.es
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
ARMY MEN SARGE HEROES 7.490
COLIN McRAE RALLY 2 8.490
DISCWORLD NOIR 7.490
F1 2000 7.490
FEAR EFFECT 8.490
GRAN TURISMO 2 8.490
MANAGER DE LIGA 8.490
MEDIEVIL 2 4.490
PRIMERA DIV. STARS 7.490
RESIDENT EVIL: SURVIVOR 8.490
RESIDENT EVIL 3 8.490
ROLLCAGE STAGE 2 4.490
SYPHON FILTER 2 6.990
TRACK & FIELD 2 8.490
UEFA CHAMPIONSHIP 8.490
4X4 WORLD TROPHY 7.490
ARMORINES 7.490
ARMYMEN AIR ATTACK 7.490
ARMY MEN 3D 7.490
BARBIE SUPER SPORTS 4.490
BATTLE TANX 7.490
C+ PREMIER MANAGER 7.490
CHAMP. MOTOCROSS 8.490
CIRC. PROBOWLING2 8.490
COLONY WARS 4.490
CRUSADERS 8.490
DUKES OF HAZZARD 4.490
EHRGEIZ 8.490
FIGHTER MAKER 7.490
FIGHTING FORCE 3.990
FIGHTING FORCE 2 8.490
FINAL FANTASY VIII 8.490
GEKIDO 7.490
HARDCORE ECW 7.490
ISS POREVOLUTION 8.490
JACKIE CHAN 4.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490
JIMMY WHITE2 7.490
JOJO'S BIZARRE 7.490
LEGEND OF LEGAIA 4.490
LUCKY LUKE 3.990
PITFALL 3D 3.990
PROPINBALL 7.490
RALLY CHAMP. 7.490
RESCUE SHOT 4.490
ROAD RASH JAIL 7.490
SHADOW MADNESS 6.990
SPACE DEBRIS 7.990
SPACE OPS 8.490
STAR IXIOM 4.490
SUPERBIKE 2000 7.490
TELENECOS RACEMANIA 4.490
TETRIS MAGICO 6.490
TRASHER 8.490
TINY TANK 6.490
TOMB RAIDER IV 8.490
TOY STORY 2 8.490
TRICK SNOWBOARD 7.490
URBAN CHAOS 8.490
VAMPIER HUNTER 7.490
VICTORY BOXING 6.490
WORMS ARMAGEDDON 7.490
WWF SMACK 8.490
CRASH BANDICOON3 3.490
ESTO ES FUTBOL 3.490
GRAN TURISMO 3.490
NEED FOR SPEED III 3.990
RIDGE RACER 4 3.490
SPYRO 3.490
TOCA 2 4.490
TOMB RAIDER III 4.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)



¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
POKEMON STADIUM +ESTUCHE LÁPICES +TRANSFER PACK
12.490
PLAYSTATION + DUAL SHOCK
19.900
PLAYSTATION + DUAL SHOCK+ 1 MANDO + MEMORYCARD 1Mb
22.490
PLAYSTATION + DUAL SHOCK+ JOYPAD + MEMORYCARD 1Mb
23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION
12.990
VOLANTE SPEEDSTER
12.490
VOLANTE V RALLY 2
9.490
11.990
Mc LAREN STEERING WHEEL
DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES
VOLANTE TOPDRIVE 2
10.990
PISTOLA FALCON con puntero Laser, retroceso y pedales
8.490
P7K LIGHT GUN
4.990
PREDATOR 2
8.990
DUAL SHOCK
4.500
DEVASTATOR
3.990
VISION PAD
AZUL
ROJO
VERDE
AMARILLO
1.490
JOYPAD DUOSHOCK
2.790
MEMORYCARD 1Mb
1.590
MEMORYCARD SONY
2.100
MEMORYCARD BLAZE
AZUL
ROJO
VERDE
NARANJA
1.790
GAME STATION
5.990
RATÓN SAMURAI PLASTATION
1.990
MARIO PARTY 2
9.490
PERFECT DARK
9.490
CONSOLA MARIO PACK
19.900
N64 BÁSICA
14.900
COLECCIÓN VÍDEO POKÉMON
2.495
cada unidad
A BUGS LIFE
9.490
ARMORINES
9.490
BATTLE TANX
9.490
CASTLEVANIA
10.990
DONKEY KONG +EXPANSION PACK
12.490
INT. KARATE 2000
9.490
DAIKATANA
9.490
NBA JAM 2000
9.490
RAYMAN 2
9.490
RIDGE RACER 64
9.490
SOUTH PARK RALLY
9.990
TARZAN
9.490
TONI HAWK PROSKATER
9.490
TOPGEAR HYPERBIKE
9.490
TOPGEAR RALLY 2
9.490
TOY STORY 2
9.490
TUROK RAGE WARS
5.490
VIGILANTE 8 2nd
10.990
GAME BOY pocket COLOR
POKÉMON ed. ROJA/AZUL
5.990
GAMEBOY COLOR
12.490
1.590
LINK CABLE GAMEBOY
7.990
GAMEBOY POCKET
PIKACHU
3.990
GAME&WATCH GALLERY 3
5.990
WARIO LAND 3
5.990
ALLSTAR TENNIS 2000
5.490
ARMY MEN
5.990
BATTLE TANX
5.490
CRAZY CASTLE 4
5.990
FIFA 2000
5.990
JEREMY McGRATH
5.990
GRAND THEFT AUTO
5.490
INT. KARATE
5.990
LEMMINGS
5.990
RAYMAN
5.490
READY 2 RUMBLE
5.990
RUGRATS
6.490
SPIROU
5.990
TARZAN
5.990
TRASHER
5.990
TOMB RAIDER
6.490
TONI HAWK SKATE
5.990
TOPGEAR RALLY 2
5.490
TOY STORY 2
5.990
TUROK RAGE WARS
5.990
ZORRO
5.490
todos los precios incluyen I.V.A. - precios validos excepto error tipografico



M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
NO TE PIERDAS ESTOS TITULAZOS
GAME BOY COLOR
ALUNDRA 2
STREET FIGHTER EX 2 PLUS
SYPHON FILTER 2
F1-2000
RESIDENT EVIL NEMESIS
GT 2
PRIMERA DIVISION STARS
FEAR EFFECT
MEDIEVIL 2
RESIDENT EVIL SURVIVOR
LUCKY LUKE
CRASH BANDICOOT 3
TOMBRAIDER III
SPYRO 2
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO
WARIO LAND 3
TOMB RAIDER
METAL GEAR SOLID
READY 2 RUMBLE
RAYMAN
TOY STORY 2
SPEEDY GONZALES
POKEMON ROJO/AZUL
RESIDENT EVIL 2
TOMB RAIDER TLR
DEAD OR ALIVE 2
MDK 2
SOUL REAVER
JO-JO'S BIZARRE
RAYMAN 2
CRAZY TAXI
NBA 2K
ZOMBIE REVENGE
POKEMON STADIUM
RIDGE RACER 64
PERFECT DARK
MARIO PARTY 2
DAIKATANA
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO?
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS

SIN LIMITES nYko MAS POTENTES DE E.E.U.U. EN EXCLUSIVA PARA TI



nYko for PLAYSTATION



MEMORY>CARD1
TARJETA MEMORIA 1 MB - 15 BLOQUES
1.490.-

PSX>EXTENDER
CABLE EXTENSIÓN 2 METROS
990.-

ARCADE>MAX
JOYSTICK AVANZADO DE ALTA CALIDAD
3.490.-

VIPER>PSX
MANDO AVANZADO ANALOGICO-DIGITAL CON VIBRACIÓN, MODO VOLANTE, TURBO...
DISPONIBLE EN 5 COLORES
3.490.-

MEMORY>CARDX8
TARJETA MEMORIA 8 MB - 120 BLOQUES
2.990.-

TRANSPLAY>PSX
MANDO AVANZADO
1.590.-

SCORPION>PSX
MANDO AVANZADO ANALOGICO-DIGITAL
2.990.-

nYko for GAMEBOY COLOR



WORM LIGHT
EL AUTÉNTICO WORM LIGHT! ¡RECHAZA IMITACIONES BARATAS!
-LUZ BLANCA FLEXIBLE
-NO NECESITA PILAS
¡FUENTE DE LUZ INAGOTABLE!
ELIJE ENTRE 5 COLORES
1.990.-

SHOCK 'N' ROCK
ALTAVOCES ESTEREO, VIBRACIÓN, BATERÍA DE 10 HORAS Y CARGADOR
AHORA TAMBIEN EN GRIS TRANSPARENTE
3.990.-



RAINBOW POWER LINK
CABLE UNIVERSAL 3-EN-1
¡IDEAL PARA ENTRENADORES DE POKÉMON!
SOLO PARA GAME BOY COLOR
1.590.-



POWERPAK
• 10 HORAS DE JUEGO CONTINUO
• RECARGABLE HASTA 500 VECES.
• INCLUYE ADAPTADOR/CARGADOR.
SOLO PARA GAME BOY COLOR
2.890.-

nYko for NINTENDO 64



HYPER>ALPHA64
MANDO AVANZADO + RUMBLE PAK DE 2 NIVELES + MEMORIA X4
4.790.-

BOOSTER>PAK
CARTUCHO EXPANSION DE 4 MEGAS
SUPER OFERTA
3.490.-

EXTENDER
CABLE DE 2 METROS
SUPER OFERTA
995.-

nYko for DREAMCAST



DREAM>MASTER
MANDO TRANSLUCIDO
MODOS 'TURBO' Y 'LENTO' INDEPENDIENTES
BOTONES ADICIONALES.
2 PUERTOS DE EXPANSIÓN.
3.990.-

JUMBO MEMORY>PAKX2
DOBLE CAPACIDAD ¡400 BLOQUES!
X2
3.990.-

THUNDER>PAK
PAK VIBRACIÓN COMPATIBLE CON MANDOS NYKO Y SEGA
2.990.-

TODOS LOS ACCESORIOS nYko VIENEN CON INSTRUCCIONES EN 7 IDIOMAS INCLUYENDO CASTELLANO Y GARANTÍA NACIONAL - ¡NADIE DA MAS!

UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL



¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
Te damos la mejor solución con nuestro concepto **FRANQUICIA**. La imagen perfecta para tu negocio con todas las ventajas.
Infolíne FRANQUICIA: 965 717 127

¿YA TIENES UNA TIENDA?
Explota tus recursos al máximo con la opción **CORNER** la ventaja de pertenecer a una gran red de tiendas.
Infolíne CORNER: 965 718 079

¿QUIERES APROVECHAR MEJOR TU TIENDA?
SINDICATO DEL JUEGO
Rentabiliza tu local al máximo con **SINDICATO DEL JUEGO** el nuevo concepto de **JUEGO EN RED**.
Infolíne SINDICATO: 965 717 127

TIENDAS! M·G·K

A CORUÑA
C/. Mendez Pidal, 8
Tel. 981 23 30 42

ALICANTE
ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 Tel. 965 91 62 86
ALTEA: PROXIMAMENTE
TORREVIEJA: Pza. Miguel Hernandez, 2 Tel. 966 70 67 11

ALMERIA
ROQUETAS DE MAR: Avda. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS
OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ
MERIDA: Moreno de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72

BARCELONA
Gran Via, 1087 Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8 Tel. 932 78 07 69

CARTAGENA
CARTAGENA: Alameda de S. Anton, 2 Tel. 968 52 52 67

CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN: C/. Ferrocarril, 65 Tel. 926 54 08 27

CORDOBA
Avda. Jesus Rescatado, 2 Tel. 957 76 46 12

GIRONA
BLANES: C/. Horta D'en Creus, 40 Tel. 972 35 24 84

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35

LLEIDA
Corregidor Escofet, 16 Tel. 973 22 10 64

LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS: C/. Roberto Baamonde, 54 Tel. 982 41 00 69

MADRID
ALCALA DE HENARES: C/. Toledo, 1 Tel. 91 881 44 41

S. SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4 Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
Centro Com. Valle Real Tel. 942 26 25 95
PROXIMAMENTE: Centro Comercial PRYCA

SEVILLA
C/. Muñoz Seca, 26 Tel. 954 575 827
ECIJA: C/. Arroyo, 9 Tel. 954 83 03 05

TARRAGONA
C/. Mallorca, 37 bajo dcha. Tel. 977 25 29 06

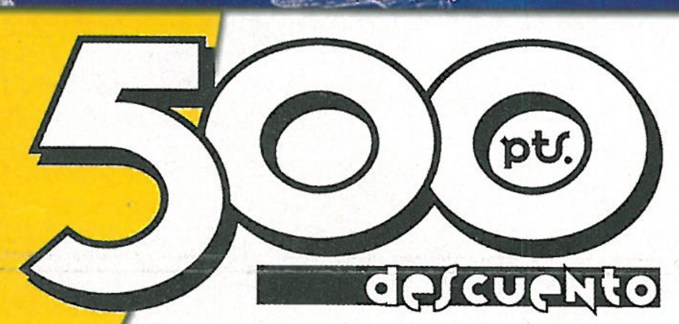
VALENCIA
ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n Tel. 961 79 52 22
XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 Tel. 962 287 105



GANADORES CONCURSO «TOY STORY 2»

30 GANADORES DE UN JUEGO PROMOCIONAL DE TOY STORY 2 PARA PSX

FRANCISCO CORCOLES NAVARRO	ALBACETE
AITOR HERRERO GRAÑA	ASTURIAS
CARMEN C. DIAZ CORTES	BALEARES
ANTONIO J. GARCIA TATOSIAN	BARCELONA
ANTONIO BLANCO GARCIA	BARCELONA
PEDRO J. CASTILLO TIMONER	CASTELLON
TONI LLORENS MOLINA	CASTELLON
JAVIER GOMEZ LOPEZ	CASTELLON
DANIEL MEDINA FUENTES	GRAN CANARIA
ALVARO RUBIO JIMENEZ	GRANADA
FILIBERTO MARTINEZ REMACHO	GRANADA
LETICIA DE LA TORRE SANCHEZ	GUADALAJARA
JOSE M. ESCOBAR GARRIDO	HUELVA
DANIEL BORNEZ MARTINEZ	LEON
ISAAC FERNANDEZ GARCIA	MADRID
VANESSA FARALDOS CARROCERA	MADRID
ALBERTO HERNANDEZ JIMENEZ	MADRID
JESUS GARCIA BADAJOZ	MADRID
GUILLERMO HERNANDEZ DE LA FUENTE	MADRID
SERGIO CABALLERO GARCIA	MADRID
BORJA SANCHEZ YELA	MADRID
DAVID CUESTA LOPEZ	MADRID
JESUS D. SANCHEZ PARRA	MURCIA
PABLO MORENO GARCIA	MURCIA
MARCO A. MORENO FERNANDEZ	TOLEDO
ALFREDO MARCH ARNANDIS	VALENCIA
DANIEL LAHUERTA BALAGUER	VALENCIA
JUANVI ESTRUCH LOPEZ	VALENCIA
LYDIA DURAN MICO	ZARAGOZA
JESUS LUCINDO BLASCO	ZARAGOZA



Compra en CENTRO MAIL

www.centromail.es

los mejores productos con



en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

CHBC

RIDGE RACER 64



~~9.490~~ 8.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

RAYMAN

~~5.490~~ 4.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2



~~7.490~~ 6.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

RAYMAN 2



Dreamcast.

~~8.490~~ 7.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid. Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/05/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

KONAMI®

MÁS DEPORTE



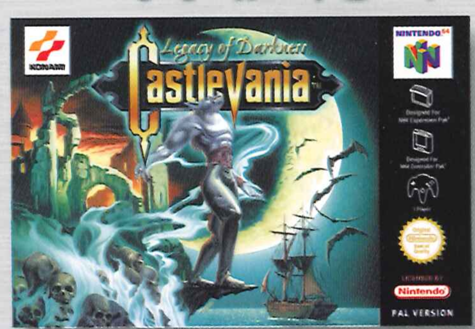


MÁS ACCIÓN





MÁS AVENTURA





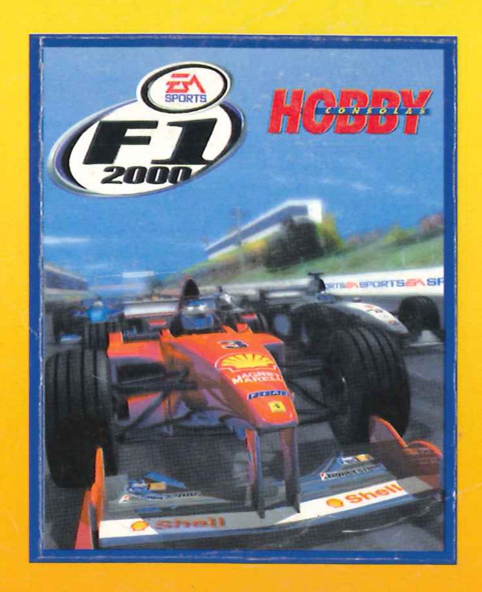






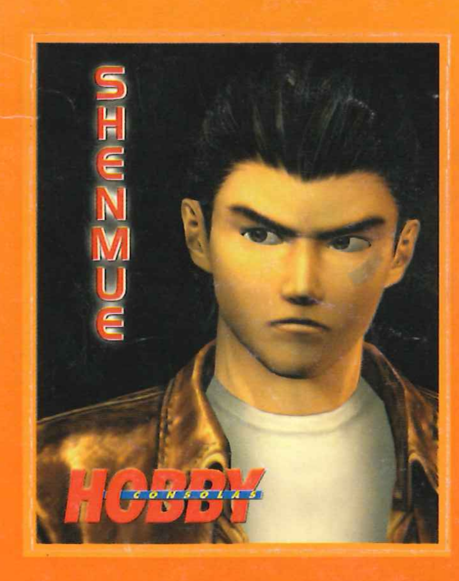
KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 / 902 111 573 Fax: 91 556 28 35





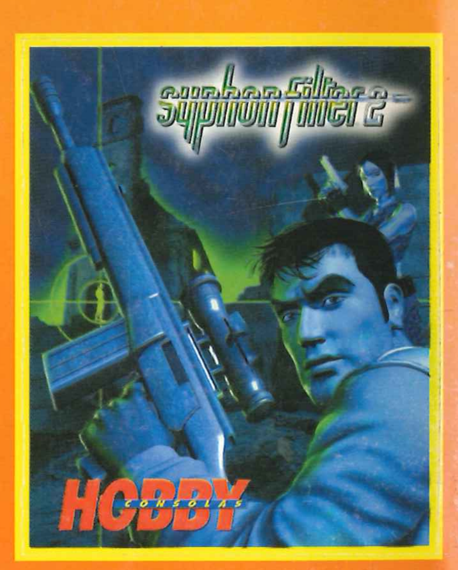


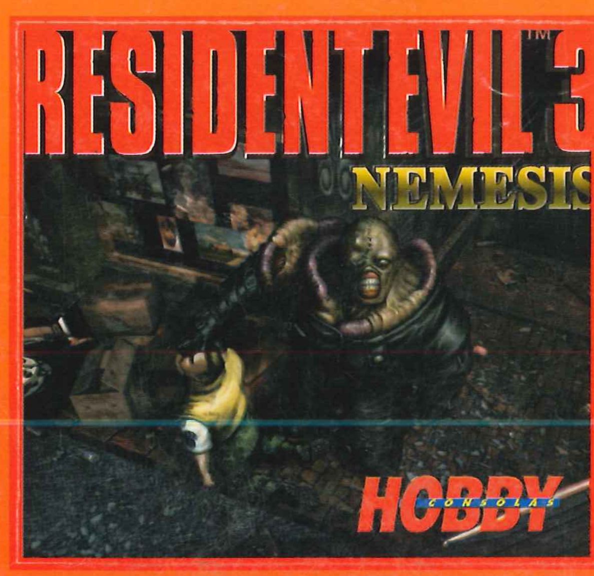








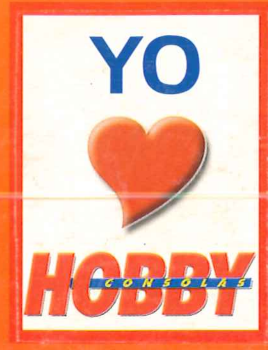


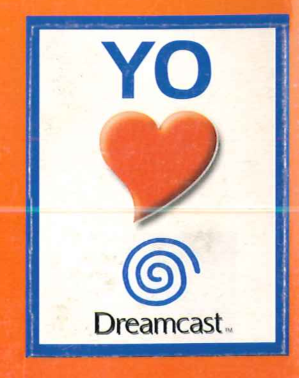












Revista independiente de videojuegos

¡REGALAMOS 17 ADHESIVOS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS!

